3DM-SMV小组免责声明



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏人

¥14

2009.2

Vol. 31



[热点追踪]

小岛秀夫的西进

[斑斓之书]

《战神》世界的英雄与魔物

[传世之书]

「游音幻梦曲」音乐游戏历代记

[动漫秀]

「大珠小珠落玉盘」2008动画巡礼

[卷尾特辑]

「钢铁教父」富野由悠季的世界

[映画馆]

2008游光掠影

50部值得推荐给玩家的电影







只可远观，不可亵玩

每天中午12点，她会准时站到一个白色的舞台上。舞台向前方移动，距离他越来越近。当舞台停稳，她踮起脚尖，开始翩翩起舞。

她的观众只有他一个，她只为他而跳。她喜欢他深邃的眼神，它在黑暗中隐隐透着光芒，仿佛能看穿她的心灵，能读懂她的内心。她默默地起舞，要将自己的全部呈现给他，她旋转，旋转，旋转……

他看过很多人的舞蹈，但她是如此与众不同。几天前，她第一次站在舞台上，站在他的面前，那时看腻了舞蹈的他眼前一亮——完美！他心想，真是一个完美的尤物。她的肌肤如凝脂般光滑、剔透，就像一块完美无瑕的白玉，不像他之前看到的舞者那般皱纹斑斑。第一次，她在他的面前羞涩地起舞，她的身姿曼妙轻盈，就像从空中飘落的天使。他前后地移动，不断调整自己的角度，打量着她身上的每一寸肌肤。他的目光穿透了她的肌肤，直抵她的心灵，她美丽而纯洁的心灵。

从此，他期盼着每天中午12点的到来。在其他时间里，他无精打采地看着皱纹斑斑的她们在他面前卖弄舞姿，他觉得恶心，他几乎失去了透视心灵的魔力，无法再看清她们浑浊的内心。只有当那个时刻来临，她站在舞台上，缓缓来到他跟前，他才感觉到一股清澈的溪流涌入心田。他们在目光的交接中，能感觉到彼此心灵的交流。

他知道，他已经迷上了她的身体。他希望能抚摸她的肌肤，哪怕一下也好。他曾与她如此贴近，近到只有几毫米，但他就是触碰不到她的肌肤。

终于有一天，他鼓起了勇气，用尽了全部的力气。他向她靠近，靠近，再靠近，他已经能够闻到她身上的气味，感觉到她温暖的体温。他兴奋、激动，然后他仰头，贴向他朝思暮想的她……

那一刻仿佛一生。在几秒钟内，他经历了期待、兴奋、满足、惊恐、慌乱、痛苦、后悔，钻心的后悔。他在她高速旋转的完美无瑕的胴体上划出了一道巨大丑陋的伤痕，同时也在自己的额头上留下了永远的伤疤。他听到她痛苦的凄鸣，那声音就像是在将他的心撕碎。

那是她最后一次为他献舞。

……

听到异响后，我赶紧打开了X360的碟仓，前些天刚买的一张游戏已经留下了几圈丑陋的划痕。“还真划碟了！”我暗自诅咒现在游戏机的恶劣质量，把这张下了很大决心才买来的正版游戏收到了性感华丽的限定版包装盒中，从此摆在橱柜里供着。

“这不是逼我当‘5元党’吗？”我再次忿忿地说。

■ 星夜
■ 2009年情人节前夜

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。



游戏·人第31辑

封面设计：曾新
责任编辑：王伊浩
感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

Contents

健康游戏忠告



文 Lancer 编 星夜 美编 NINA



SONY SHOCK 2

CELL之债

索尼集团的2008年在大裁员1.6万人的惊诧声明中结束，2009年伊始，又一股忧郁的氛围包围着索尼。

2009年1月19日，东京品川新高轮王子酒店。

这是索尼股东大会的现场，与往年一样，索尼邀请了大量业界关系者参加，出席会议的电子元件制造商共600家。索尼最高层与各电子事业部长云集。这是索尼及其关系企业把握全年方向性的聚会，但今年的情况却有些不同。

中钵良治社长首先寒暄了一番，字斟句酌地总结了去年的处境："从去年秋季开始，索尼处于被大地震袭击一样的状态。由于消费衰退出货减少，在取消订单方面给各位供应商带来了麻烦。不过在危机中也存在机遇，希望大家一起度过难关。"

细心的人发现，往年总是会大谈硬件与软件融合的霍华德·斯金格CEO不见踪影，原本会在开场的同时隆重上映的索尼电影大片今年也只在休息时间里播映了简短的片段。与往年华丽的国际性会议氛围不同，今年的索尼股东大会更像是典型的日式企业祝词交换会，一位观察家说："索尼好像正重新注重日本的制造业。"

在此一周前，索尼宣布了14年来的首次营业赤字。而14年前索尼集团的首次赤字是由于并购相关的费用，如果将此因素排除，这一财年可以算是索尼集团上市以来的首次净亏损。身为集团首位洋CEO的斯金格已经无法继续闭着眼睛向人们勾画美丽的远景。在记者的采访中，曾参加过越战、在中东当过战地记者的斯金格颓然地说："这是我有生以来所处的最恶劣的环境。"

当美国的金融帝国一夜间土崩瓦解，市场的消费欲望迅速衰退，一直围着美国团团转的日本电器商们纷纷落马，松下、东芝、三洋等受全球经济不景气的影响业绩迅速恶化，但像索尼那样从绝顶跌到谷底的企业却是仅此一家。

2008财年，索尼实现了4752亿日元的营业利润，同比前一年达6.6倍。过去4年，斯金格与中钵良治采取的新经营体制取得了辉煌的成果，通过人员削减和生产设备



▲一年来，索尼的股价持续大幅下挫。

的甩卖有效降低了成本支出，于是斯金格高调宣布电子业务已经复活。然而好日子才刚开始，金融风暴的乌云旋即遮蔽了索尼的光明。日元汇率一飞冲天，液晶电视、数码相机等主力产品利润率暴跌，索尼再次陷入低迷。通过瘦身实现盈利的索尼对经济危机缺乏有效的应对机制，所受的冲击比其他电子巨头更为严重。索尼的财年运营利润从原先预计的4500亿日元变为亏损2600亿日元，于是斯金格只能再次挥动巨斧，再度削减1.6万人，众多非核心业务被剥离，国内外约一成左右的工厂被关闭。在6年的时间里，索尼集团共经历了SONY SHOCK、斯金格上台和金融危机的三次大裁员，每一次都是以壮士断腕的悲痛与惨烈将庞大的索尼集团肢解。

金融危机是全球之殇，但把索尼伤到奄奄一息的却绝不止是日元的升值和零售环境的恶劣。据估计，日元升值对索尼造成的损失约为1000亿日元，按理索尼仍可实现3500亿日元的盈利，这与实际情况相差6100亿日元。索尼到底是在哪个环节产生了如此巨大的财务漏洞？

斯金格从去年10月末在日本召开的一次全社财季会议上流露出对未来的危机感。“在出现如今的状况之前，作为核心业务的电子部门，其根基已经开始动摇。崩坏的电子部门结构正是如今这一局面的罪魁祸首，如果不从根本上改造电子部门，索尼这艘泰坦尼克即将沉没！”

在索尼股东大会召开之前的1月16日，索尼秘密发表了MP3市场的“败北宣言”。在索尼的视听事业部门新年会议中，几名主要干部们被告知“今后WALKMAN将不再向iPod王国挑战”，索尼在MP3播放器市场碰壁数年后终于低下了高贵的头颅。苹果已经获得MP3市场6成的市场份额，占有率还有不断扩大之势，创造了携带音乐播放器市场的WALKMAN成为一个被遗忘的名字，iPod事实上已经取代了WALKMAN，成为数字时代掌上音乐播放器的业界标准。这次索尼内部的撤退宣言几乎相当于放弃了欧美市场，今后WALKMAN将立足于日本和中国。

据说在索尼的历史中，每隔10年左右就会出现一款划时代的电子产品，在拯救索尼的同时，使其迈向新的顶点。1979年索尼的救世主是WALKMAN，1989年是小型8毫米摄录机，2000年是PS2。在这些划时代产品之间，索尼经营层的目标就是盯紧研发部门开发次世代革命性产品。然而在PS2之后，索尼没有一个产品称得上划时代，甚至连时代的步伐也跟不上。自从提出了发展成娱乐型、软件型企业的目标后，在电子产品的研发中一直冲在前线的索尼突然变得脚步迟缓，眼看着三星、苹果等后来者跑到了前方。提高研发效率是中钵良治社长的主要目标。为了让研发人员产生提高效率的急迫感，中钵良治命人制作了一份图表向全公司展示。这份图表显示了索尼主要竞争者在过去10年内的研发效率，图中显示史蒂夫·乔布斯以iPod让苹果的投资与回报比例达到惊人的1：4，而索尼一直在不到1：1的低水平线上运行。

由索尼、东芝和IBM合作研发的超高性能处理器芯片CELL是索尼以高开发效率为目标投入的重点项目，原本被索尼作为新十年的划时代产品，久多良木健曾在2003年声称：“CELL将改变商业世界的一切”。为了CELL，索尼于2003年通过可转换企业债券募集了2500亿日元，债券的偿还期为5年。索尼相信5年后装载了CELL的家庭服务器和影音设备将以其惊异性能震惊世界，索尼将登上历史的顶点，届时索尼的股价自然将轻而易举的超过企业债券5581日元的兑换额。索尼没有料到的是，CELL成为一场空前的灾难，成为索尼最血本无归的投资之一。5年后，搭载CELL的消费电子产品只有PS3，而且他的昂贵成本让SCE这个曾经的摇钱树部门也不堪重负。索尼集团内部各部门就像战国时代一样处于暗中对立状态，“CELL将成为索尼集团所有电子产品细胞”的宣传口号成为一句空话，外部厂商也因为CELL的高成本而对其毫无兴趣，只有对成本不甚敏感的一些科研机构、政府和军方愿意采用CELL。到了索尼企业债券的偿还期（2008年12月），CELL早已被索尼打入冷宫，连带着整个索尼芯片部门也处于垂死状态。索尼的股票价格跌到不足2000日元，远低于其债券5581日元的兑换价。无法用股票抵偿债务，索尼的财务干部们只能四处筹措2500亿日元偿还原资。索尼之所以在第四季度突然出现巨额亏损，除了金融危机的影响外，CELL遗留下来的这一屁股债也是主要原因。如果把SCE前两年亏损的3000多亿日元一并算上，CELL与PS3计划已经吞掉了索尼至少5500亿日元。



内乱

1月的消费电子展上，霍华德·斯金格为了让自己的基调演讲更加吸引眼球，请来了超级巨星汤姆·汉克斯。没料到，汉克斯给索尼摆了个乌龙，把索尼的技术嘲笑了一番，并且提醒观众们索尼用的台词提示机是由其对手LG生产。不过斯金格还是用他十几年来的演讲技巧赢回了观众，他说：“我和汉克斯仍然是好朋友。”

就像CES的基调演讲一样，斯金格善于将逆境转化为顺境，不过金融危机的这个大烂摊子已经超出了他逆转乾坤的能力范围。4年前他宣布裁员两万人时，遭到了日本方面的强大阻力，信奉终身雇员制的日本管理者们对斯金格产生了抗拒情绪。虽然打破了传统日企的“玻璃天花板”，爬到了公司的最顶层，但斯金格发现将他与日本高层隔开的无形屏障依然存在，各部门间的明争暗斗也依然存在。去年12月，SCE就公然拒绝索尼爱立信借用其PlayStation商标。投资者们要求斯金格尽快“提供一张驶离风暴的路线图”，但斯金格的计划仍然是4年前的那一套，一位索尼老将抱怨说：“那些洋CEO除了裁员还会什么？”

除了裁员，斯金格还会降薪。为减少支出，斯金格首先向管理层开刀。为表公平，斯金格首先将自己和社长及副社长的奖金全额返还公司，公司董事奖金全部削减70%以上，固定工资也有一定幅度的降低，预计年收入总额将比上一年减少30%，代表执行董事年收入减半。管理人员的奖金也大幅减少35%～40%，年收入预计将减少2成左右。目前尚不清楚索尼管理层内部对此举的实际反应，不过想必没几个人会心甘情愿地看着自己的收入大幅降低。



▲斯金格与汉克斯共同出现在CES基调演讲中。

上个财年，索尼通过砸锅卖铁实现了辉煌的盈利，斯金格在发给股东的一封邮件中说：“2007财年是我们三年改革计划的顶点，三年前制定的每一个目标几乎都完成了。”但仔细研究会发现索尼各个部门低盈利率甚至亏损的状况并未改善，游戏部门依然血流不止，音乐播放器方面被苹果牢牢堵死，照相机业务有佳能挡路，电视业务仍是三星的天下，这些竞争对手的资产负债表中都有数十亿美元的现金，而索尼是净负债50亿美元。斯金格通过裁员与“软硬件结合”的政策进行改革，在此过程中于索尼内部树敌无数。除了对裁员不满外，骄傲的索尼工程师们也因为“服从软件部门”的要求而士气受挫。斯金格一直在倡导“团结”，在今年1月22日的一个会议中，他再次强调：“索尼更加明确了软件技术人员的价值，只有通过软硬件的结合索尼才有可能在市场上生存。”斯金格要求硬件工程师们配合电影或游戏软件部门进行研发，硬件技术人员的部分工作可能会被软件人员所取代，部分研发任务将会外包。井深大时代索尼工程师可自由研发的创新者时代一去不返，硬件工程师大批辞职。大容量DVD硬盘录像机研发者野晃一郎、网络视听功能电视研发者前田悟等核心人才相继离去。索

尼的游戏、电视、手机等硬件产品全部都在巨额亏损，索尼的硬件产品就像失去了工程师的灵魂，缺少了当年熠熠生辉的光彩。

与开发效率一样让索尼社长中钵良治头疼的问题是产品质量。根据索尼公司的内部会议资料，索尼质量中心曾经对其国内外共1万名员工进行了一次质量印象调查。其中有几个数字已经让中钵寝食难安。据统计在索尼内部有4成左右的员工认为松下的产品质量高于索尼，购买本公司产品后曾对质量失望的员工占8成以上——这是一个令中钵良治尴尬的数字。另外还有半数的职员认为索尼制造的产品比起其他公司在耐久性、可靠性等方面存在明显劣势。

如果这是一个面向消费者的调查结果，也许不值得奇怪。“质量的松下”在产品耐久性和安全性方面一向出色，早已在日本消费者中深入人心。然而这是一个面向索尼本公司的调查，是索尼的职员对自己做出的评价，对自己的产品都缺乏自信，这是索尼最大的悲哀。无法推出热销商品损失的只是短期利益，如果连产品品质都保不住，就失去了企业长期生存的根本。

饮鸩止渴

在索尼的危机中，中钵良治认为电视部门的黑字化应为首当其冲的目标。1月21日，索尼宣布关闭日本的一家电视工厂（索尼在日本仅两家电视厂），裁掉全职员工1000余人。

自从2005年就任以来，中钵良治就已经将电视部门市场份额的扩大和黑字化作为最大的经营课题，也是索尼电子部门走出困境的关键，中钵认为一旦电视部门打开局面，“将可以让整个电子部门活路全开”。

2008年秋季，索尼品川总部的会议室里，电视部门的青年和中坚工程师们聚集一堂，他们有时叹气，有时认真地侧耳倾听。这一天召开的是电视部门的社内论坛，题目为“韩国三星电子的彻底解剖”。

过去索尼过于执着于其特丽珑显像管技术，在液晶电视技术上的起步大大晚于松下等竞争对手。2005年索尼才开始推广其BRAVIA液晶电视品牌，液晶面板等关键零部件都是来自三星的合营公司和台湾企业，不过借助其显像管时代构筑起来的强大销售网络很快打开了市场，一年内全球市场份额就上升到第二名。尽管如此，在2008财年索尼的电视部门出现了730亿日元的赤字，本财年几乎也不可能扭亏为盈。究其原因是索尼的核心技术技不如人，包括人工费在内的固定费用和面板采购价格都高于他人，这导致索尼电视产品成本相对较高，在与三星争夺市场份额的价格战中损失惨重。

“48小时内决定产品价格”、“产品大胆的横向拓展，短期内研发出衍生型号”、“全球7大地区550名工业设计师不惜血本投入设计”……这些是三星的战略，虽然看起来很简单，却是索尼一时间难以实现的策略。不过索尼也有成功的尝试。2008年11月，索尼在印度几大主要城市推出了专为其设计的“Type T”电视，迎合印度人的喜好，以音乐为最大卖点，不用打开电视屏幕就能收听广播。这款代号为“TIGER”的电视被称为索尼的“印度之虎”，从研发到推出只用了一年时间。快速的市场反应让索尼迅速席卷市场，占领了印度电视市场50%的份额，超越了占据3成市场的三星。索尼电视事业本部的吉冈浩本部长为重整事业而做出的最大改革是提高效率，缩短从产品研发到投放市场的周期。

但全面缩短产品研发周期的做法也在索尼内部产生了阻力。去年4月，索尼高画质DRC技术研发者近藤哲二郎权力被架空，其研究所实际上已经解散。近藤说：“公司决定全面停止长期研发计划，要开发马上可以赚钱的技术。”掌管4个研究所，率领200多名研究员的近藤哲二郎是索尼平板电视业务扩大市场占有率的功臣，他的落马在索尼电视部门引起轩然大波，很多研究人员表示不满，有人向近藤提议鼓动手下集体跳槽。虽然近藤在两个月后被赋予了新的职务，但只是一个光杆司令，没有研究经费，也没有可用的实验室，他还要为手下十几名忠臣的职位安排而头疼。

索尼在CELL等长期研发项目的失败后失去了对硬件产品的长期战略性投资的勇气，在公司全面亏损时，只有将一时间看不到利润的长期研发项目相继搁置，“将短期利益最大化”——这是危机之下许多企业的必然方向。但此举被索尼老工程师们视为饮鸩止渴，是以索尼的长远竞争力换取短期利益。知名评论家麻仓怜士认为，DRC是世界顶尖的技术，而很多购买索尼电视的用户更注重的是画质而非价格，索尼放弃DRC技术等同于自杀。



■中钵良治

久多归来



▲久多良木健虽然已经退位，但仍然一直在参加PS3相关的各种活动。图为久多良木健在去年12月的PS Award颁奖礼中与《怪物猎人》制作人辻本良三谈笑风生。

越来越多的分析家认为，索尼的再次高层改组已经是不可避免。索尼内外要求斯金格下台的声音正日益迫切。

一位分析家说，不管是谁接替斯金格，“大可以随便砍掉正在亏损中的半导体部门、元器件部门、电池部门、索尼电影部门、索尼音乐部门、索尼爱立信、SCE、金融部门……”惟一必须要保留的只有正在盈利的摄像机部门。虽然此言过于极端，但真实说明了索尼目前的窘境。斯金格的改革原则是“砍掉亏损的非核心部门，保留核心部门”，尴尬的是索尼的大多数部门都在亏损，如果要通过亏损部门的剥离来实现盈利，“瘦身”不够，“肢解”也不够，只有将索尼“碎尸”，然后留下几根硬骨头。

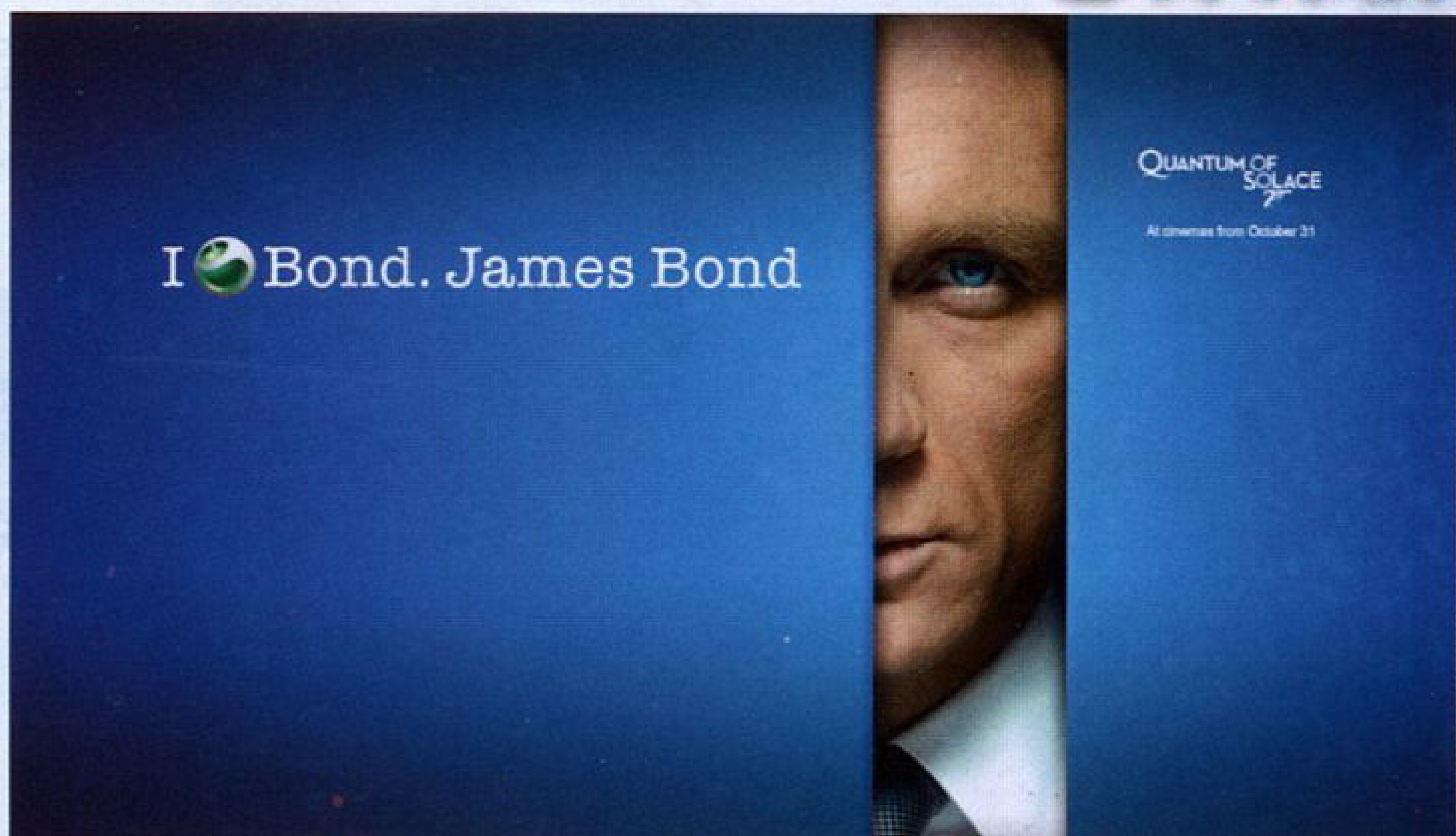
还有一位分析家认为斯金格的是去是留将在未来半年内见分晓，2500亿日元的开支削减以及电视业务能否扭亏为盈将决定斯金格的命运。至于斯金格的继承人，有人说可能会是前索尼爱立信总裁迈尔斯·弗林特。索尼爱立信在弗林特的管理下曾经辉煌过一段日子，但他在一年半之前撒手而去，加入了投资公司Silver Lake。之后索尼爱立信业绩急转直下，成为索尼大裁员中最早被动刀子的部门。鉴于目前各种投资公司的惨状，弗林特也许会重返索尼。不过索尼内部更加相信斯金格的继任者将会是日本人，既然斯金格救不了索尼，再换一个洋CEO也许也是徒劳，只有日本本土的德高望重的老臣能够获得索尼掌权者们的全力配合，此人最好要像井深大一样有工程师背景，才能重振索尼工程师们的士气。

2月份，日本《文艺春秋》周刊报道了一个真相未明的内幕小故事，说是索尼50年一遇的最糟财务报告发表后，CEO霍华德·斯金格随口说到：“我想辞职！”惶恐的记者以为自己捕捉到了爆炸性新闻线索，慌慌张张地跑到另一位索尼老将那里询问详情，此人笑答：“不要大惊小怪，这是斯金格的口头禅。”记者又说，斯金格是在与SCE名誉会长久多良木健谈话时说出了辞职的念头。那位索尼老将突然脸色一变：“如果是那样的话，也许所言非虚！”

据说从2008下半年开始，斯金格就开始以健康理由数次提出辞职，一会说左眼几乎失明，

一会说耳朵听力不行，不过看到金融危机中业绩节节下滑的股东们更愿意相信这是斯金格的借口，一直红光满面的斯金格怎么就早不病晚不病，偏偏在金融危机爆发后毛病一下子全冒了出来？也许在这样的逆境中，斯金格自知已无力扭转局面，也许他厌倦了被日本高层集体抗拒的内部斗争。根据索尼的传统，CEO 退位时需指派下一任 CEO，就在这时，一个熟悉的名字再次意外的出现在人们眼前，此人正是曾被斯金格亲手架空的久多良木健。

据说在索尼集团董事级别的一个聚会中，久多良木健曾经鬼鬼祟祟地把斯金格拉到厨房里，弱弱地说："看来平井一夫还是不行，要不还是重新让我当社长吧？"结果外面的董事们只听斯金格的怒吼声响彻云霄，"你到底有没搞清楚自己的立场！"斯金格如此吼道。乍看之下这是斯金格严词拒绝了久多良木健重新出山的请求，但也有人说内里另有玄机。斯金格不是不愿让久多良木健重掌 SCE，而是有意要推举他肩负更大的责任——担任索尼下一任 CEO。这看起来是一个匪夷所思的推论，却也并非绝无可能。论声望，当初斯金格上台前，久多良木健曾是最热门的集团 CEO 候选人，他的铁腕统治风格也许更适合眼下的非常时期。当初被日媒称为"久多良木应援团长"的老社长大贺典雄极力推举久多良木健担任索尼 CEO，连霍华德 · 斯金格也表示赞同。但出井伸之认为如果让久多良木健当上了 CEO，也许 SCE 会凌驾于索尼总社之上，将其经营游戏业务的手法强加于其他部门，可能会导致大批索尼工程师的集体辞职。于是出井伸之自己下台的同时，把久多良木健也拖下了水，令其辞去了索尼副社长职务。不久 PS3 危机爆发，久多良木健引咎辞职。然而金融危机的爆发让目前的索尼最高层地位难保，索尼集团市值缩水到两年前的三分之一，外部董事很有可能提出对当前的高层结构再次换血，4 年前与 CEO 宝座擦身而过的久多良木健在此时再次被人想起也不足为奇。



▲将《007》与索爱手机捆绑宣传就是斯金格亲自提出的要求。

十几年前，出井伸之当上索尼社长后，提出将索尼打造成数字化企业的目标，试图从利润较低的硬件业务逐渐过渡为内容供应商。之后 SCE 的软件收入为索尼贡献了源源不绝的利润，索尼电影迅速崛起，索尼音乐也日益声势浩大，索尼看到了身为内容供应商的高利润率，于是加速朝着软件和娱乐的方向发展。然而作为索尼根本的电子部门却在集团的转型中被伤及筋骨，于是在 2003 年爆发了一场令所有索尼人心有余悸的 SONY SHOCK。出井伸之在这场危机中下台，但他依旧认为软件与娱乐内容供应才是索尼的正道，于是他将位子传给了出身自 CBS 和索尼电影的霍华德 · 斯金格——一位典型的内容至上主义者。斯金格提出的口号是产品间的整合，将索尼的电影与 PS3 和 PSP 捆绑销售，将 PS3 作为金融部门的促销赠品，将索爱手机与《007》电影打包宣传，用软件内容提高硬件附加值，但作为昔日索尼核心竞争力所在的硬件品质本身并未改善。有人认为将"硬件的索尼"强行扭转为"软件的索尼"是几年来索尼危机的根源，只有让硬件工程师掌管索尼，才能让索尼回归硬件之路。在索尼的硬件派人物中，当属久多良木健最有威望，也最有率领索尼打造划时代产品的能力。可惜凝聚久多良木健一生梦想的 CELL 和 PS3 也成为他一生的污点，索尼的外部董事们恐怕不会安心将索尼集团的命运交给这样一个梦想家——除非 PS3 的处境能在近期内戏剧性逆转，向人们证明久多良木健为 PS3 勾画的远景虽然走了些弯路，但终将实现。

时代的终结

PS3 谷底反弹并非不可能，但索尼需要一场奇迹。至少在本财年（2009 年 3 月 31 日之前）内，我们看不到 PS3 出现奇迹的可能。

将软件与硬件结合，对于索尼的跨部门合作来说也许缺乏意义，但在游戏业务，这永远是黄金准则。近期《杀戮地带 2》来势汹汹，欧洲预订量早早突破了百万套，再现传统大制作的非凡影响力。不过现在 PS3 的问题已经不是光靠一两款独占大作就能解决，主机的成本、售价、产品形象、玩家信心、第三方信心缺一不可，这些都需要索尼用长期的努力逐步争取，但在这漫长的时间里，X360 会将 PS2 打下的用户基础一点一点地挖走。PS3 复苏得越晚，就会有越多的潜在用户被微软抢走，PS3 的可扩展空间会随着时间的流逝被不断压缩。如果索尼要执著追求 PS3 的十年计划，现有的 Wii 用户可能可以成为其未来的突破口，让刚开始体验游戏乐趣的 Wii 新用户们将 PS3 作为高位换代机种，利用索尼多年来在休闲创意游戏上的积累，以及正在开发中的 PS3 体感操作设备，也许可以继承任天堂开拓出来的一部分市场。不过这至少已是两年之后的事，在索尼最艰难的 2009 年内，几乎不可能指望从 PS3 身上得到救赎。2009 年 PS3 即使实现市场份额扩大的目标，也必然是以大幅降价为基础，还要时刻提防微软可能会随时跟进的降价措施。

自从两年前当上 SCE 社长，平井一夫至今未作出政绩。2007 年进行机构大改革之后，SCEJ 内部据说"一片混乱"，没有了久多良木健的铁幕统治，也失去了方向性。不知是否响应斯金格的号召，平井一夫莫名其妙地为开发日式游戏的 SCEJ 指派了洋总裁肖恩 · 雷登。雷登掌管 SCEJ 后，不仅玩家不知道他的存在，连第三方也对之置若罔闻。PS3 发售了三年多，SCEJ 就便秘了三年多，《ICO3》、《GT 赛车 5》


▲ SCEJ 总裁肖恩 · 雷登。

比镜花水月还飘渺，对 PS3 销量毫无裨益的各类 PSN 级游戏与花哨的新服务倒是更新得相当勤快。如此说来，久多良木健欲废黜平井一夫之说也是合情合理。PlayStation 是久多良木健的骨肉，决不能毁在他人的手中。

2008 年 11 月 27 日，在索尼创始人井深大的百年诞辰庆典上，索尼老将们齐聚一堂。他们是深受井深和盛田熏陶的元勋，经历了索尼最辉煌的时代，创造与见证了索尼在接连不断的划时代产品中花繁叶茂，其中有部分老将仍是索尼现役职员。大贺典雄和久多良木健这两位德高望重的老臣也在现场。

庆典的最后，有记者向索尼的现役职员们提出了一个敏感问题："如果井深大尚在，对如今的索尼会有怎样的建议？"一位老将表情复杂地答道："现在的索尼有 18 万员工，与井深时代已大不相同。所以很遗憾，这个问题我无法回答。"在庆典的酒会中，从索尼老将们的闲谈中，可以感受到他们对索尼昔日美好时光的眷恋，对井深 · 盛田时代索尼革新精神的缅怀。在那个时代里，索尼拥有为独创性而不懈奋斗的工程师，在那个时代里，索尼用周期性出现的热门商品不断走在时代的潮头。不仅是索尼老将，在很多日本人眼中，那个时代似乎已经成为遥远的记忆。

中钵良治说："60 年的成功时代已经结束，在这个严酷的新时代里，我的使命是对今后的基础管理体制进行改革。"然而在索尼的下任 CEO 候选名单中，暂时还看不到能够独具慧眼"鉴别"划时代产品的伯乐。索尼的光辉之日何时重来？

流通的变革

文 Darkbaby
编 胜负师
美编 NINA

“我想你们都应该清楚，这个世界并不是史蒂夫 · 乔布斯所创造的……”
——比尔 · 盖茨

相似的命运

从历史渊源来看，地处日本京都的任天堂和总部位于美国加里福尼亚州库比提诺市的苹果公司之间似乎并不存在多少直接联系，但两家公司的发展轨迹却存在着微妙的相似性。当史蒂夫 · 乔布斯(Steve Jobs) 于 1976 年创立苹果电脑，任天堂股票已经在大阪证交所成功上市了十余年。而当任天堂于 1984 年凭借 FC 游戏主机笑傲风云之时，苹果推出的 Macintosh 个人电脑同样也大获成功。1997 年，当被董事会逐出达十一年之久的乔布斯兴冲冲地重返苹果力挽狂澜之时，任天堂游戏帝国却正面临着索尼等竞争对手的恣意蚕食。

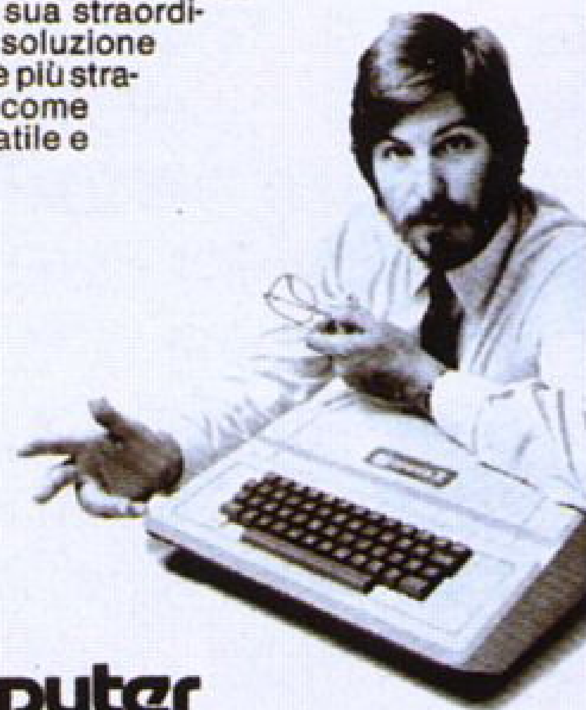
前苹果电脑第 31 号员工、Macintosh 之父杰夫 · 拉斯金(Jef Raskin) 曾经在 1985 年初接受美国某权威 IT 媒体时表示：“我们一直不重视来自日本方面的挑战，但我相信任天堂未来将是苹果最可怕的商业竞争对手！”不过拉斯金先生在发表这番言论的时候已经因为和乔布斯发生激烈冲突离开苹果达数年之久，他的言论显然无法代表着全体心高气傲的苹果人的集体意志。1985 年，FC 不过刚在北美地区大展拳脚，任天堂还远远算不上什么知名企业，或许对人机交互领域非常狂热的拉斯金从 FC 身上解读到了和 MAC 电脑相似的某种企业文化基因，才发表了那番当时看来有些滑稽突兀的感叹。从纯技术角度来看，FC 主机的操作界面和手柄设计等诸多方面比之先前的 Atari 2600 等产品确实有了革命性的突破，让拉斯金这样的技术狂人产生了豁然开朗的共鸣感。

此后的二十年间，任天堂似乎并无意扮演苹果的潜在商业竞争对手这个角色，反而越来越像一个虔诚的信徒，无论从技术还是商业运作模式上都有意识的进行了借鉴模仿。前身为扑克牌制造企业的任天堂在电子产品领域的根基很浅，直到 FC 发售之时其负责集成电路产品研发的第一开发部仅有不超过 30 名技术员工，其中大部分原先都来自于夏普公司，该社始终希望能够在激烈的商业竞争中走出一条适合弱者的独自发展之路，而在这个领域里苹果公司的成长轨迹无疑是最值得借鉴的。史蒂夫 · 乔布斯创立苹果电脑之初，业界已经存在着惠普和 IBM 这样实力悬殊的庞然大物，该公司凭借着一款突破性的产品迅速崛起。从领导者的个人作风上，史蒂夫 · 乔布斯和山内溥也存在着太多的共通点。两者在属下和合作者心目中都算是惟我独尊的独裁君主，都有着太多翻脸无情的“劣迹”。当然两个人的性格有着天壤之别，性格开朗的乔布斯喜好在大庭广众抛头露面，而生性阴郁的山内溥则更愿意隐藏在铁幕之后发号施令。两人的命运起落也有着惊人相似之处。史蒂夫 · 乔布斯曾经费尽口舌把在百事可乐“卖糖水”的约翰 · 斯卡利 (John Scully) 招至麾下担任第二把手，斯卡利为 MAC 电脑的成功做出了巨大贡献。但后来由于乔布斯的专横和固执，斯卡利鼓动全体董事会成员将其逐出苹果，直到 1997 年为拯救风雨飘摇中的该公司，乔布斯才得以重归。同样由于山内溥的专横和固执，任天堂在 1996 年遭遇到其最重要的第三方合作伙伴 Square 的无情抛弃，

BMS
BELLUCCI MICRO SYSTEMS S.R.L.
Torino - Via Papacino, 23 - Telefoni: (011) 549605 - 545086

vi aspetta per parlare insieme di Apple

Apple personal computer sarà il vostro collaboratore ideale concentrando la sua straordinaria potenza di calcolo nella soluzione dei vostri problemi. E, quel che è più straordinario,è semplice da usare come una macchina da scrivere portatile e occupa lo stesso spazio.
Vi aspettiamo
per farvi
provare Apple.



apple computer



一夜间几乎成了孤家寡人，直到十余年后才重新夺回霸主宝座。

1990年11月21日，任天堂在日本本土终于发售了众望所归的FC后继主机SFC，该主机采用了苹果MAC电脑系列CPU的改良版Macintosh 65C816，据说在硬件架构设计上也部分参考了MAC的特性。次年其海外版SNES在北美上市后，立即与先行发售两年SEGA Genesis展开了激烈地商业较量。于1993年6月接替约翰·斯卡利出任苹果电脑CEO的迈克尔·斯皮德勒（Michael·H·Spindler）虽然正苦于连年下滑的经营业绩，却出人意料地对当时如火如荼地TV游戏主机大战指点江山一番："相比Genesis，SNES或许更具有时代感！"急于提升业绩的斯皮德勒似乎从TV游戏主机的热销中获得了某种启示，他授意部下开发出了一款特意强化游戏功能的多媒体电脑平台，该平台被命名为Apple Pippin（注：Pippin和Macintosh的含义同为美国当地著名的苹果品种）。苹果无意自行发售Pippin，而是采用类似3DO那样的授权生产模式，最终愿意合作的只有来自日本的玩具厂商Bandai，Bandai不幸还成为了惟一的软件供应商。599美元对于一款被外界定位为TV游戏主机的商品来说实在过于昂贵，而且人们发现这款自诩为64位元的硬件性能远不如同时期的N64和PS，甚至多边形处理能力仅仅相当于N64的八分之一。Bandai原先期望Pippin第一年能够出货15万台，结果却只售出了不到8000台，这款失败的商品成为了没有乔布斯的苹果迷乱时代诸多不合时宜的糟糕发明中的经典代表，2006年被《PC WORLD》杂志评选为"史上25大科技垃圾"之一。

1997年7月，曾经风云一时的苹果电脑已经濒临崩溃边缘，当年齐心铲除暴君的董事会成员们不得不卑躬屈膝地将史蒂夫·乔布斯请了回来。重掌权柄的乔布斯一方面积极向劲敌微软寻求和解，另一方面努力整顿财务，他大刀阔斧地停产了许多缺乏市场价值的垃圾产品，将品牌销售的宣传重点全力放在了赖以起家的MAC电脑业务上，次年即结束了长期亏损的不利局面，苹果的股价到2000年初已经足足上涨了8倍有余。任天堂的N64主机在1997年被索尼的PS打得落花流水，但是一款《口袋妖怪》却让形将就木的携带游戏主机GAMEBOY重振雄风，该社的经营业绩居然接连创出新高，其股价也由1996年初的每股不到10000日元上涨到2000年中的每股38000日元。利用成熟的传统品牌采取防御性守势，也是同时期两家公司不约而同所实施的巧妙商业策略，我们完全相信这一切仅仅是巧合，但也足以说明当时彼此所处商业竞争环境的相似性。

2000年7月19日的全美多媒体贸易展示会上，苹果电脑首席执行官史蒂夫·乔布斯公开发表了一款具有浓郁"巴纳姆"风格（注：20世纪的巴纳姆马戏团以具备强烈视觉效果的全景式豪放风格风靡美国，被视为美式娱乐的标志物之一）的全新产品。从显示屏乃至键盘都有着全透明彩色塑料外壳、搭载着苹果和IBM最新研发的G系列高性能CPU的方形主机箱仅有8英寸大小，就像小巧的日本产烘箱。这款被命名为G4 CUBE的全新商品以小巧时尚的造型引起了全场轰动效应，外界大多看好其未来的市场前景。为了与索尼继续对抗，任天堂早在1999年3月就宣布与松下电器和IBM合作开发本社第一款搭载DVD光盘的次世代主机，此后相当长的一段时间里，这款开发代号为"海豚"（Dolphin）的主机一直处在水面下若隐若现。就在苹果发表G4 CUBE五天后，在日本千叶幕张举办的NINTENDO SPACE WORLD（任天堂太空游戏展）这个任天堂独家举办的大型游戏商品展示会上，该社正式宣布其新一代家用主机定名为"NINTENDO GAMECUBE"（NGC）。任天堂显然无法在短短五天时间里筹备好如此大规模的市场宣传工作，更不可能和苹果事先暗通款曲，否则人们完全可以怀疑NGC的外形设计理念完全抄袭自G4 CUBE。GAMECUBE和G4 CUBE的设计理念出现了惊人的撞车现象，两者都以极致的小巧简约来标榜时尚和先进。在NGC同样具备强烈"巴纳姆"风格的外壳之中，其硬件规格和G4 CUBE也有着非常近的血缘关系，该主机的主CPU"Gekko"系IBM根据POWER PC750强化改良，POWER PC是苹果、IBM和摩托罗拉于1991年为对抗微软和INTEL的"WINTNEL联盟"而共同发起的"AIM联盟"共同研发的RISC架构CPU系列，并被苹果的MAC电脑所应用，一直以强劲的数据处理能力获得业界良好口碑。

时至今日，我们依然为苹果和任天堂在那个时期发生的共振现象感到莫名的惊异，这显然不是什么巧合，而是两家电子消费产业的巨头对未来的发展方向做出了相同的判断。两款商品的最终命运也几乎完全相同，从最初的疯狂追捧到后来的大热倒灶，几乎都引发了严重的企业经营危机。G4 CUBE刚发售时一度曾引发供不应求的市场效应，但由于其整机定价过高，其后又发生了质量瑕疵事件（塑料外壳因高温会发生龟裂现象），其销量随后一路直线下滑。2001年，苹果在官方网站上发表了措辞相当隐晦含糊的声明，宣称G4 CUBE已经被置身于"冰块"上，实际上已经宣布其退出市场的命运。G4 CUBE的失败令苹果自1997年史蒂夫·乔布斯复归以来一路高歌猛进的股价直线下滑，其最高股价即便后来iPod发表之时也不曾恢复。G4 CUBE业务的低迷也直接影响到了苹果的经营业绩，乔布斯的不败神话遭遇到了前所未有的挑战，该公司在2004年经济短暂萧条时期还出现了亏损。

NGC是任天堂总结了前代主机N64的失败经验精心打造的一款高性能主机，仅仅与IBM签订的相关合同即超过10亿美元，任天堂还计划在三年内投入超过16亿美元的广告预算进行市场推广。许多大手第三方软件开发商都非常看好NGC的市场前景，Capcom不惜将看家超大作"《生化危机》系列"完全移籍以示力挺，Square Enix、Namco、SEGA等昔日曾交恶的厂商也积极展开了合作协议。然而在PS2和Xbox的前后夹击下，NGC销量最终在主机争霸战中不幸位居榜末，2200万台的累计销量远低于任天堂至少不少于N64的预期计划（N64截止2001年末全球累计销量约3300万台），更无法和全球市场累计出货超过1.5亿台的索尼PS2相提并论。任天堂事后将竞争失败的根源归结于主机发售过晚，这确实是一个重要的原因，NGC比PS2晚推出将近一年半时间，已经难以撼动坐拥上千万台基础普及量的PS2的雄厚根基。NGC的硬件设计也过于保守，过于追求纯粹的游戏功能使得商品的市场延伸性受到极大局限，对于网络等新技术的消极应对削弱了游戏的乐趣。微软的横刀乱入也令得任天堂一时方寸大乱。由于微软不惜血本地堆砌硬件性能，导致任天堂原先预期以硬件性能制胜的计划完全落空，因此失去了一个具有强劲市场号召力的卖点。微软对第三方所采取的积极拉拢政策，也极大影响了任天堂吸引盟友参入的进程。由于NGC的销售不振，任天堂股票在一年多时间里狂泻了60%，孤傲的山内溥不得不在经营方针说明会上向投资人代表鞠躬谢罪，动情之时不禁泪流满面。

2002年5月24日午后，执掌任天堂长达52年之久的山内溥在东京举行新闻发布会上正式宣布引退，42岁的常务执行董事岩田聪接任社长职位，岩田聪将和宫本茂等其他几位董事共同实行现代化管理模式的集团指导体制。虽然山内溥一再对外重申岩田聪是最理想的接班人，但外界依然对这位年方40出头的年轻领导人的能力表示严重怀疑。在岩田聪接任社长的第一年，NGC的



市场状况进一步恶化，2003年上半年甚至还出现了该社自东证一板上市以来首度巨额亏损。外表柔弱斯文的岩田聪甚至在经营方针说明会上公开承认NGC的市场战略遭遇大挫败，许多人更因此断言任天堂已经不再具备山内时代那种舍我其谁的霸气，懦弱的岩田将令这家公司走向衰亡。

随后的种种波澜起伏对于大多数熟悉电子消费品产业发展史的朋友来说犹如近在眼前，笔者不想再多费笔墨加以赘述。

神奇的上帝之手再次将两家远隔重洋且社风迥异的企业命运完全叠合起来。面对着严峻的市场挑战，苹果和任天堂都先后发表了两款与昔日的商品价值观存在着巨大反差的“异质”产品（苹果的iPod/iPhone和任天堂的NDS/Wii），他们还都同时面对着相同的商业竞争对手索尼和微软，全新的产品将两家老牌厂商的经营业绩和股价同时推向了历史的巅峰。

2008年6月9日，苹果在全球开发者大会2008（Worldwide Developer Conference 2008）上正式发表了iPhone 3G。iPhone 3G的意义并不仅是对旧型iPhone手机进行简单的硬件改良设计，其搭载的App Store软件商店系统无疑拓展出了一片崭新的蓝色海洋，同时也吹响了向电子游戏领域全面进军的号角。苹果和任天堂这两家原本在完全不同位面相安无事的伟大企业之间，未来或许将无可避免地爆发一场全方位的激烈冲突……



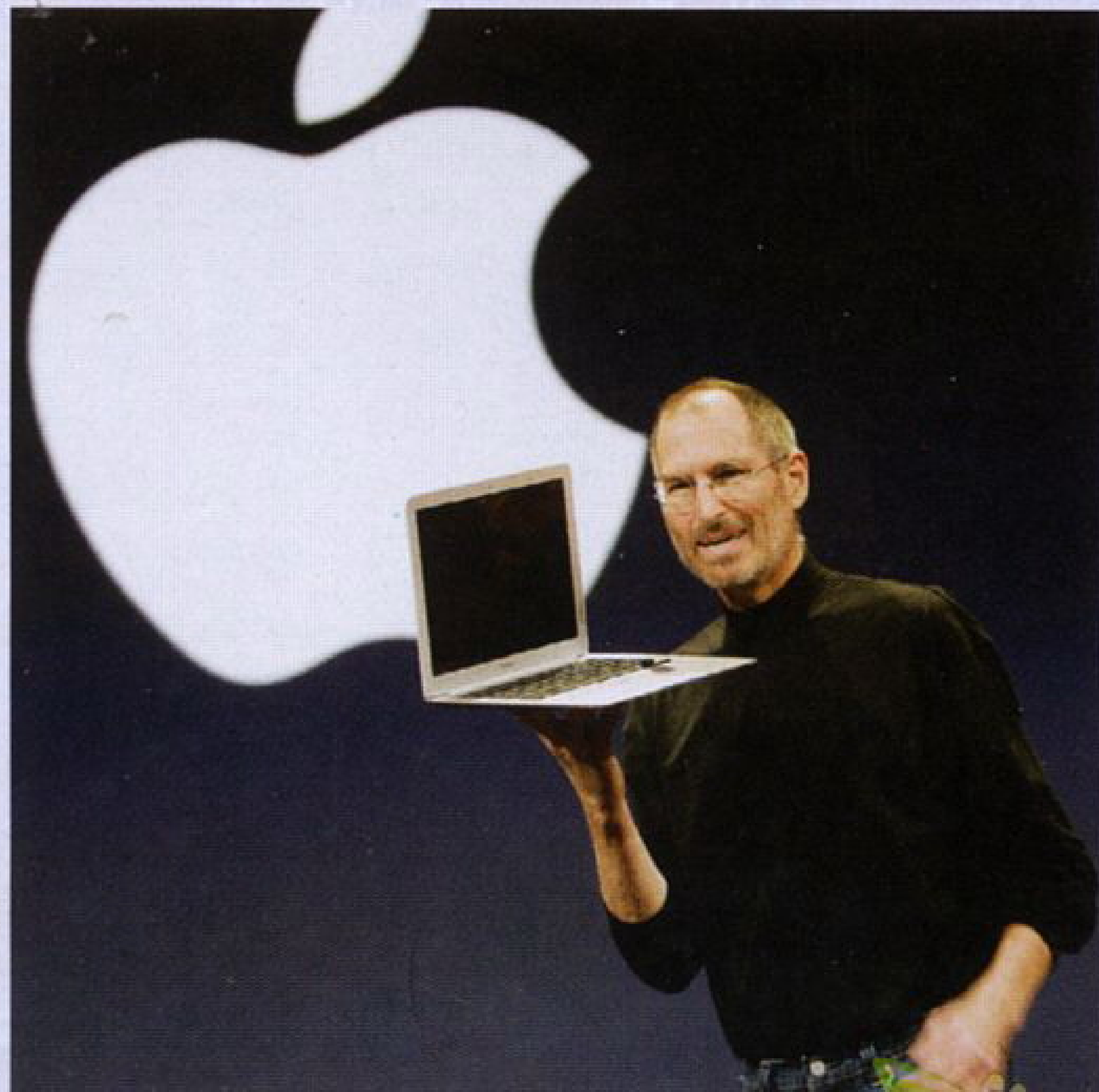
市场的挑战



刚刚过去的2008年对于任天堂来说无疑是意气风发的一年，Wii和NDS继续以遥遥领先的优势独步业界，即便因为美元兑日元汇率大幅波动造成了大幅下调财年盈利预期，任天堂依然历史上首次夺取了东证225指标股的年度利润总冠军，这家本社员工不足1600人的京都老企业在金融风暴的洗礼中再次创造了奇迹。

从趋势论的角度来看，在成熟的资本市场里，股价的涨跌波动往往是对企业未来发展趋势的提前预估。任天堂的股价在过去的一年里显然并没有伴随着市场拓展的顺境高歌猛进，反而呈现出逐步滑落的下行趋势，野村证券的资料清晰显示出占股权比例较大的外来资本正不断减持任天堂股票，种种迹象表明了相当多的投资者对该社未来的持续成长性已经产生了怀疑。2008年对于任天堂的市场战略来说算是平稳过渡的一年，该社在全年并没有发售一款真正意义上的第一方战略级游戏软件，硬件业务方面也不过在日本本土率先推出了NDS系列的第三形态主机NDSi。NDSi绝非简单意义上的改良型号，其对于任天堂以往所秉持的商品价值观进行了许多颠覆性的突破设计，完全可以视为对于远景战略进行未雨绸缪的预演。或许到未来的某一天，我们回首业界历史之时，会惊讶的发现貌似平静无波的2008年正是任天堂有史以来变化最大的年份，而这所有的巨变都被暂时隐藏在了铁幕的背后。

从山内溥到岩田聪，任天堂数十年间一直对外反复强调“游戏就是游戏”的传统理念，甚至许多人把NDS和Wii能够战胜竞争商品的根源也归结于追求纯粹游戏的乐趣，自FC以来任何任天堂推出的硬件产品（周边设备除外）都没有搭载过任何游戏以外的娱乐功能，而NDSi却破天荒地搭载了音乐播放功能。为了配合新增加的音乐播放功能，任天堂还特意对NDSi的音效处理能力进行了强化再设计。我们不能不视之为任天堂经营理念的重大突破，该社已经放弃了过去坚持单一娱乐项目的硬件设计思想，开始尝试将其产品打造成多功能的数码娱乐媒体。让人感到啼笑皆非的是，从任天堂推出NDSi的时机我们可以清楚认识到迫使其向市场妥协的压力来源显然并非一直被视为NDS最直接竞争对手的索尼PSP，而是目前尚未真正爆发全面冲突的苹果iPod/iPhone，NDSi搭载音乐播放功能或许可以视之为对iPhone 3G强化游戏功能的一个强硬的正面回应。任天堂于2008年12月末正式开放了NDS WARE网络下载频道，消费者可以通过网络下载各种免费或收费软件，虽然这个系统目前还远远无法比拟苹果App Store软件商店的开放性，但对于任天堂来说已经算是踏出了意义重大的一大步。在商品的定价方面，NDSi也打破了TV游戏产业一直以来的销售传统，其意义也颇值得深思。自FC主机问世以来，无论任天堂或是非任天堂的主流硬件商品在推出改良型号时，往往都会下调定价以进一步刺激市场，而NDSi却比NDSL向上调整了2100日元售价，从目前的市场动向可以清楚看出，任天堂此举并非迫于制造成本或赢利的压力，NDSi所需的液晶面板和半导体部件的价格去年夏季以来一直处于急速下跌趋势中。我们不妨进行一下大胆的推测：任天堂可能从苹果对iPod/iPhone的成功市场定位所获得的巨大利润获得了积极启示，正努力打破任天堂产品等同于低端廉价货的传统思维概念，悄悄地向上修正自社商品的市场定位。从急剧变化的市场竞争环境来看，任天堂薄利多卖的传统经营思维已经越来越不合时宜，品牌价值的再定义势在必行，任天堂必须向上争取足够的价格空间来确保合理的利润来源。



在消费电子商品领域里，任天堂算是敲不扁锤不烂响当当的一颗铜豌豆，数十年来历经风雨磨难依然屹立不倒，然而目前仅存在着间接竞争关系的苹果却完成了微软和索尼等著名企业无法实现的任务，迫使这家来自日本古都的企业努力快步走出自闭的生存环境，正加速寻求全新的市场定位。或许正是App Store所掀起的巨大变革浪潮，彻底动摇了任天堂以往一直赖以稳固自守的根基，令其不得不做出妥协。

索尼曾经称霸TV游戏业界达十余年之久，一度将宿敌任天堂逼到了墙角落里，但最终却功亏一篑，很多人将索尼挫折的根源归结为硬件市场定位的失误，实际真正的原因或许是索尼没有能够利用长期领跑市场的优势彻底改变产业的游戏规则。虽然Atari和索尼也曾经主导过TV游戏产业，但任天堂无疑是真正的产业缔造者，无论第三方开发许可证、权利金、软硬件定价和流通销售方式等等市场运作规则



都是从FC时代起一直延续至今。索尼和Square等一些大手第三方厂商曾经尝试进行商品流通改革，以消除原有市场运作体制存在的诸如中古游戏贩卖等积弊，但最终还是遭遇了严重挫折不得不偃旗息鼓。即便是索尼称霸的时期，该社还是不得不延续任天堂过去制订的游戏规则亦步亦趋，一旦始作俑者任天堂对游戏规则进行了重大修改，缺乏应变能力的索尼自然便陷入了困境。任天堂在TV游戏产业苦心浸淫了数十年，构筑起了盘根错节的利益共享体系，确保其能够在遭遇重创后迅速东山再起。随着时间的推移，任天堂所一手构建的产业生态链也暴露出越来越多的严重弊端，第三方许可证制度导致产业的封闭化现象日益明显，公平竞争的市场规则趋于无力化，市场正日益成为少数既得利益者寡占的舞台。传统的商品销售流通体系也越来越显得低效率化，积压在库和二手流通等问题一直无法得到合理解决方案。

苹果提案的App Store模式对于IT产业而言无疑具有里程碑式的积极意义，其完全开放性的战略构想对于目前依然延续任天堂规则的TV游戏产业来说更是有着颠覆性的冲击力。史蒂夫·乔布斯的大胆构想之下，App Store提供了一个由用户主导的开放市场，完全取消了传统的软件开发许可证体制，市场的开放性又决定了用户的个性需求被置于首要地位。网络销售方式也一举解决了以往困扰软硬件厂商的出货和在库等问题，甚至还提供了目前为止彻底解决非法盗版问题的最佳方案。App Store模式锁定的竞争第一目标显然并非任天堂，目前的主战场也仅仅集中在3G手机市场，但其颠覆性的软件流通革命也让任天堂深受启示。截止2009年1月19日，苹果App Store商店内的软件商品数量已经接近1200款，累计下载量突破5亿次，其中20款以上付费软件下载量突破百万。仅仅六个月的软件下载量就几乎等同于任天堂NDS近五年间的软件销售总数，虽然其中免费软件占据了绝大多数比重，但旺盛的活力依然让任天堂既惊且喜。任天堂显然也清楚看到，对App Store模式抱有强烈敌意的正是那些既得利益者（大型游戏开发厂商）。主流厂商凭借着市场影响力一直保持着不对称竞争优势，例如Square Enix社2008财年的两款主力游戏商品《勇者斗恶龙V》和《异说 最终幻想》都被安排在当季最佳的销售档期，进一步确保了销售目标的顺利达成。如果采用了App Store的完全开放模式，大手厂商们的优势将荡然无存。对于任天堂和索尼等硬件厂商而言，软件档期和出货数量往往也是用来控制第三方的利器，同样不甘心拱手相让。2008年度，NDS游戏的全球销售额约为55亿美元（根据任天堂最新发表的年度财务预测推算），如果按传统商品流通的市场法则推算，所直接影响到的行业上下游产销规模将超过150亿美元。如果全数采用App Store的网络下载方式进行直接流通销售，势必会造成成千上万人失业或破产，任天堂显然不会贸然打破多年苦心构筑的利益链。苹果之所以勇于推行App Store模式，正因为其在游戏产业并无任何根基，反而期望通过破坏性的手段打开新局面。

NDS WARE是任天堂目前给出的一个折衷性解决方案。这是一个半开放性的网络软件销售商店系统，玩家可以使用虚拟货币NINTENDO POINT来购买不同售价的对应软件，不过该网络销售平台的主要受益者还是任天堂和哈德森等传统游戏开发商。这无疑是一次被动性的尝试，任天堂并非因为App Store的发表才开始行动，从目前已经披露的东西足够看出其谋划准备已有相当长的日子，但苹果的咄咄逼人显然进一步加快了任天堂行动的步伐。未来任天堂的软件流通将采取传统销售和网络销售双轨体制，并根据市场的实际需求状况进一步调整投入比例。

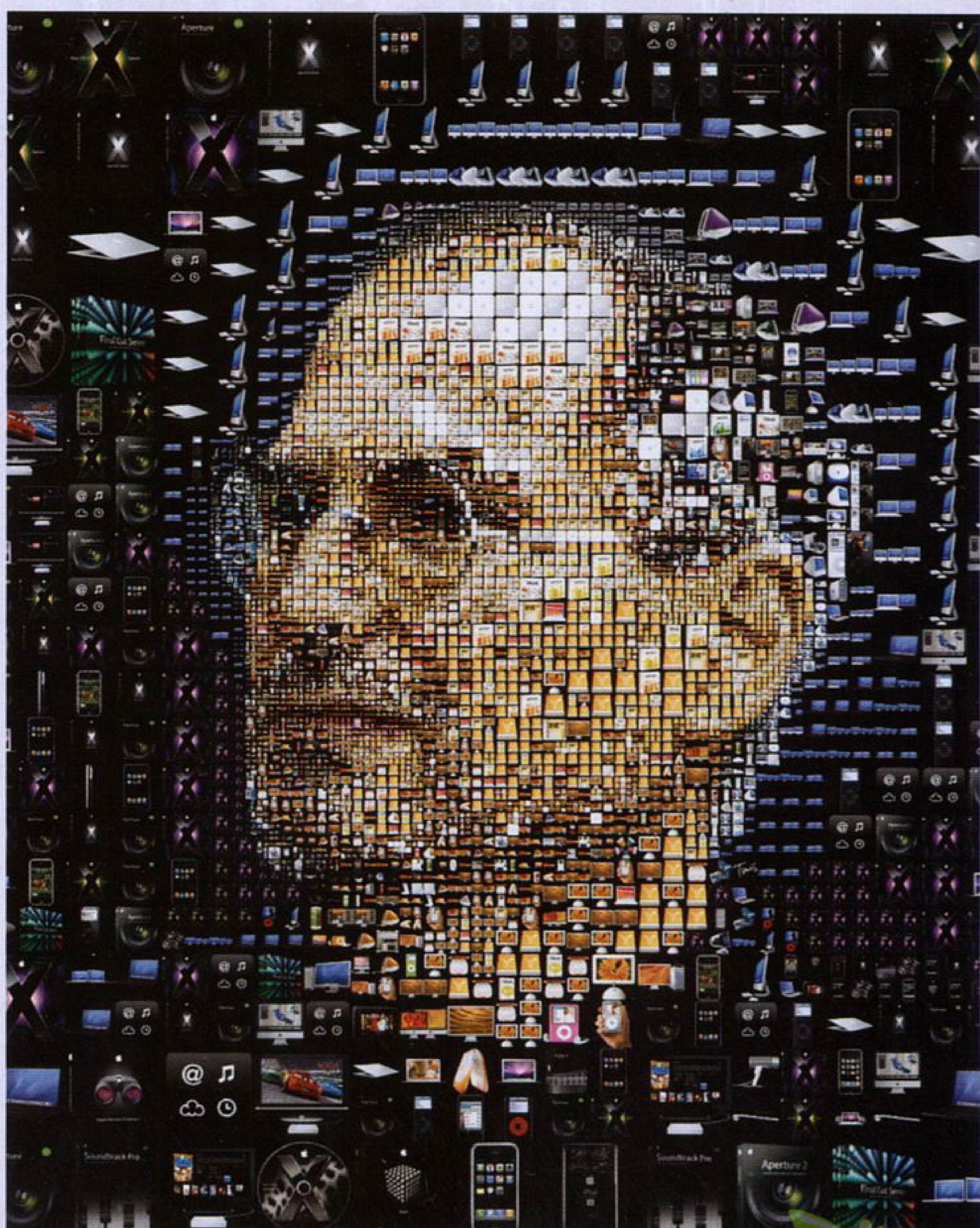
时代的偶像

2008年8月29日，彭博社（Bloomberg）误发了一则史蒂夫·乔布斯病逝的讣告，立即引起了全球IT业界的剧烈震动，苹果的股价也出现了剧烈波动。虽然苹果及时发布了澄清公告，但从比尔·盖茨等诸多行业巨头事先发表的感言中可以解读到各种各样复杂的心态，除了人数众多的苹果铁杆发自内心的伤感，相信也有不少苹果现在或未来的商业竞争对手暗中拍手称快，或许这些人里也包括了任天堂总裁岩田聪。

随后的几个月内，可能为了消除外界的疑虑，乔布斯几次在公开场合露面，曾在2004年患上胰腺癌的他虽然极度消瘦，但依然让人感觉精神抖擞。

然而到了去年12月13日，苹果对外正式宣布史蒂夫·乔布斯将取消预定于2009年1月举行的MACWORLD上发表个人演讲。自从1997年乔布斯重归苹果以来，从来没有缺席过MACWORLD盛典，其例年的个人演讲对于广大苹果铁杆粉丝来说犹如圣经一般洗耳恭听。2009年MACWORLD也是苹果公司最后一次参加这个著名的消费电子商品发布会，如果不是因为健康的原因，乔布斯肯定不会缺席。不管苹果如何极力向外界解释，人们已经开始猜测未来将由谁来接替乔布斯的位置，不过无论是提姆·库克（Tim Cook）或是其他的什么人，都无法取代乔布斯在许多人心目中“神”的地位。

笔者是一个任天堂游戏爱好者，却有一位铁杆苹果粉丝的朋友（严格说是史蒂夫·乔布斯信徒），我们曾经积极讨论过苹果和任天堂未来发生商业竞争的可能性，该朋友声称：“只要史蒂夫·乔布斯依然能掌管苹果公司，一旦发生冲突的话，苹果终将会无情摧毁任天堂。但如果没有了乔布斯，苹果绝对不可能战胜任天堂，甚至不会爆发直接的冲突！”虽是一面之词，但也值得玩味。



原点

小岛秀夫的西进

21世纪已经不是一个光靠质量就能销售产品和为人所知的年代，制作电影、音乐和出版物都是一样，很多产品依靠炒作而成功。虽然这些产品产生了利润，但是却无法在人们的记忆中留下些什么。游戏不仅仅是商业，而应该成为文化的一部分。

游戏仅仅是用来消磨时间的产品吗？

游戏仅仅是用来赚钱的工具吗？

小岛PRODUCTIONS的愿望是创造有个性的作品，并将其打入全世界。我们的愿望是为玩家提供高质量的产品，让他们花的时间有其价值。回到依靠质量销售游戏的时代——这是小岛PRODUCTIONS的任务。

——小岛秀夫，发表于MySpace个人空间

文 藤曦
编 星夜
美编 心の永恒



归零

"用宏观视点来看，到底要怎么做才能赢过欧美的游戏，这是我一直在思考的事情，然而直到现在才终于让我看到了一部分的答案。所以在 2009 年，我将会从零开始，让这成为改革的一年。"

在 2009 年 1 月日本《FAMI 通》杂志制作的 21 名制作人新年大展望特辑中，小岛秀夫侃侃而谈，"向欧美进军"成为小岛秀夫今后的主要目标。"《潜龙谍影》系列"立足于欧美，小岛秀夫在欧美的地位甚至高于日本本土。在 2008 年里，他大部分的时间都是在世界巡游，获得了多个国家颁发的多种奖项。在日本家用机市场极度疲软时，原本就是以欧美向著称的小岛秀夫对日本的本土市场更加失望，"一定要让小岛 PRODUCTIONS"成为可以在世界舞台活跃的团队，这是小岛秀夫目前的主要目标。为了这一目标，在《潜龙谍影 4》发售后。小岛秀夫对 Konami 小岛组进行了彻底地改革，从制作体制、人才到一直所使用的工具，都以欧美业界的经验为样板进行改革。虽然《潜龙谍影》至今仍是享誉全球的游戏系列，但小岛秀夫认为他们制作的游戏在骨子里仍然是日式游戏，只有将自己全盘西化才能追上世界的脚步。因此，46 岁的小岛秀夫在度过了大半生之后，又一次走回了原点。这一次，他要从零开始，走一条迈向西方的道路。



美国偶像

6月11日深夜，数百名狂热玩家在曼哈顿中心区的Virgin Megastore店外耐心地等待，希望能够成为《潜龙谍影4》的首批购买者。而且他们还能借此机会见到崇拜已久的偶像。在《潜龙谍影4》的全球同步首发中，小岛秀夫将纽约作为他签名销售会的第一站。

小岛秀夫将会出现在曼哈顿的消息数日前就已经在纽约玩家中传开，对于狂热支持者们来说，这是一次不可能错过的机会。于是在游戏发售当天的夜里，Virgin Megastore店外被玩家围了一整圈，队伍从46号街一直排到了第六大道，没入了远离时代广场璀璨灯光的黑暗街道。排在队伍最前面的玩家叫Yascear Deolall，现年21岁，来自皇后区。他已经在那里等了整整30个小时，就是为了一睹偶像的风采。Deolall知道《潜龙谍影4》可能会成为他一生中有重要意义的一款游戏，因为它可能会成为小岛秀夫的最后一款《潜龙谍影》。

在Deolall的身后，数百名狂热粉丝都希望小岛秀夫能够制作更多的《MGS》。在队伍的最后端，一群超级粉丝谈论着游戏的剧情，根据他们从预告片中看到的一个个片段分析可能的故事走向。长长的队伍引起了路人的注意，有过路人好奇地问他们在等什么？"《美国偶像》的决赛门票！"一个玩家瞎掰道。

有一截队伍排到了一家中东美食摊的边上，有记者问老板："今晚生意不错吧？"

"是啊！是啊！是谁来了？谁来了？"老板用一副乐呵呵的表情好奇地问道。

记者没指望他听说过小岛秀夫这个名字，简单地答道："一位游戏导演，日本来的。"

在Virgin Megastore内，一群玩家已经在工作人员的引导下开始购买游戏。几分钟后，小岛秀夫乘坐电梯降落到现场，人群中爆发出近乎沙哑的吼叫声："KO-JI-MA，KO-JI-MA！"小岛秀夫微笑着向人群挥手，接着坐了下来，开始漫长的签名阶段。

"不能握手哦！"一位员工对着那些拿着刚买的《潜龙谍影4》想与小岛秀夫握手的玩家说道。毕竟，这一晚的首发仪式只不过是小岛秀夫全球巡回签售会的第一站，马拉松式的签名对他的手已经是巨大的考验。不过由于秋叶原发生的暴徒大屠杀事件，《潜龙谍影4》的东京签售会被迫取消，小岛秀夫将他与玩家们见面的全球巡回活动都献给了欧美玩家。毕竟，这是一款为欧美市场打造的游戏，虽然它的缔造者是一个日本人，但他是一个浸泡在欧美文化中成长的日本人，对他而言，欧美文化的魅力远超越日本。小岛秀夫曾说："我制作游戏时70%以上的灵感来自电影，这些电影大多出自欧美。"

与过去一样，《潜龙谍影4》的玩家大多来自欧美，它的日版销量仅60多万套，而在欧美销售了将近400万套。欧美玩家的狂热支持让Konami在本财年前9个月时间里总利润提高了17.3%，达到178亿日元，销售额达2340亿日元，同比提高5%。在Square Enix和Capcom等日本公司都在嚷嚷着要实现"海外销售额占8成"的目标时，Konami已经率先实现了令他们艳羡的海



■路旁的中东美食摊老板对聚集的大量人群大惑不解。



小岛Q&A

问：对你个人而言最重要的一款游戏是什么？

小岛： 这个问题我已经被问了无数遍。我没法说一款，因为我有两款。首先是MSX上的《Metal Gear》，因为这是我第一款取得成功的游戏，之前的创意总是失败。而且在它的开发过程中很艰难，是一个困难重重的工作。然后是PS的《潜龙谍影》，因为这是第一款由我担任制作人进行幕后指挥的游戏。我也参与了游戏的一部分实际制作，但制作人这个身分对我来说是完全不同的尝试，因为我要考虑商业因素，考虑宣传等工作。而且《MGS》是全球销售的，如果不是《MGS》，我也没有今天。因此这两款游戏对我来说都是缺一不可的宝贵作品。

问：菲尔·哈里森和岩田聪曾说《MGS4》这种投资巨大的史诗级大作市场正在缩小，你怎么看？

小岛： 我完全不这么认为。也许在日本有这种情况，但即便如此，我仍然认为有很多深爱这种史诗级大作的玩家，很多人仍然将游戏视为生命中的一部分，他们从游戏中获益匪浅，我认为他们才是真正的玩家。只要这些玩家存在，我就觉得有责任为他们制作这样的游戏。只要有我，或者别人还在做这些史诗大作，就有可能改变业界的趋势，人们会认识到这些游戏的乐趣。如果看到一点萎缩的苗头就停止制作，这个市场就会消失，我认为这不是一个明智之举。

而且这个市场其实很大，大卖的《GTAIV》就是一个例子，还有同样大卖的《使命召唤4》和《战争机器2》，这都证明了仍然有大量玩家需要这些大制作，我想这会一

小岛趣闻 关于小岛秀夫年少时热爱捉迷藏、写科幻小说和拍电影的英文资料曾被韩国的全国中学英语能力测试卷收录为考试题目。

直继续下去。我不是说休闲游戏很烂，休闲游戏也将长存，二者会处于共存的状态。

问：过去由PS系独占的《横行霸道》与《最终幻想》都放弃独占了，你觉得独占还很重要吗？

小岛：我想这要具体问题具体分析。《MGS4》当时宣布独占时考虑了很多因素，比如时间、索尼的技术与硬件等等。我们认为《潜龙谍影》一直是PS系的游戏，系列玩家们也一直跟随着PS，因此在PS3上推出《MGS4》比较合适。确定了PS3后，我们就要针对它的机能而优化，而由于《MGS4》是针对PS3而优化的，因此几乎不可能做到X360上，两个平台的技术环境相差太远，而且容量也是一个无法跨越的问题。

问：你认为玩家们为什么总喜欢将自己划分为不同的平台阵营？

小岛：希望有那么一天，人们会不再热衷于此，我接受过很多采访，有差不多一半的问题都是："《MGS4》是否会推出X360版？"在不远的将来，我希望他们会问我有关Metal Gear，关于我们，关于我们未来的项目，不要再纠缠于硬件问题。

问：近来章节式下载游戏很火，你有没打算让《潜龙谍影》也采取类似的方式，推出一小点的游戏？

小岛：有的，只要时机成熟，我想这个市场肯定存在，我当然会考虑。

问：你觉得为什么比起其他在日本本土大牌得多的游戏，《潜龙谍影》在西方更加热卖？

小岛：老实说，我真不知道！我不知道这么说对不对，我个人认为这是因为我的时代——因为我的年龄。在我年少时，影响我的电影、小说和音乐都是来自欧美。我不仅是在日本的电影和电视中成长，还吸收了大量的欧美电视节目。在我长大后，自然而然地在作品中添加了我所吸收的这些欧美元素，可能就是因为这样才会在欧美畅销。

就拿《MGS4》来说，主角就是这个老家伙，不是吗？和他战斗的也有很多老家伙，在日本，这种题材不可能卖得很好，反而更能刺激欧美市场。

问：回首2008年，你觉得这一年过得怎样？

小岛：我觉得这是很快乐的一年。由于大部分时间都是在各国之间飞来飞去，没有什么时间想什么快乐不快乐的，不过最近获得很多国家颁给我的一些奖项，这么想想，发现还真是不错的一年啊！



■本作声优菊池由美也参加了纽约签售会。

日本同行更早实现"欧美化"的主要原因，于是在日本家用机市场陷入半死不活的困境时，Konami不用像它的同行那样纷纷转向掌机，仍然可以依靠以家用机为主的业务方向实现丰厚利润。在日本，如今能够依靠家用机支撑的第三方也就只有Konami和Capcom，他们都是凭借具有美式色彩的次世代游戏，通过转战欧美的方式曲线救国。不过Capcom在这个财年里最大的亮点还是《怪物猎人携带版2nd G》，只有Konami才是通过全力发展家用机事业而在经济危机的逆境中迎头而上的典范。

外业绩。除了《潜龙谍影4》外，"《职业进化足球》系列"在这9个月的741万套销量中，欧洲地区就占了600多万套。东方不亮西方亮的局面让Konami恨不得将自己的总部搬到欧美。2006年3月，Konami将其美国分公司"Konami of America"更名为"Konami Digital Entertainment"，统括Konami集团的游戏业务，其实此举相当于是将Konami游戏部门的总部移到了美国。虽然Konami的游戏研发仍是在日本进行，但主要的发行和管理部门却是在美国。这个大胆的举措可能是Konami能够比其他

也许你会通过最近各游戏厂商发布的财报论证日本第三方在掌机的港湾里躲避金融风暴的睿智。EA、THQ、Midway等欧美名门都出现了巨额亏损，而Square Enix、Koei等日本保守派代表都不同程度的实现了盈利甚至增长。但在小岛秀夫看来，因为次世代游戏装机量小、投资大、风险高就望而却步，这是不思进取的表现。因为风险低就把开发力量全押在掌机身上，虽然实现了短期的盈利，却牺牲了长远的竞争力，只能让日本厂商在家用机市场上与欧美的距离越拉越大。小岛秀夫说："当人们说掌机游戏代表了日本文化的时候，也许就是日本游戏产业消失之时！"



■小岛秀夫《MGS4》纽约签售会现场。

电影力量

在日本，最能理解小岛秀夫的也许只有《如龙》制作人名越稔洋。

在PS3的困境中，日本的第三方们为求自保纷纷另找门路，稻船敬二、北濑佳范等都搭上了微软的快车，只有小岛秀夫与名越稔洋依旧坚守索尼的阵地。

小岛秀夫与名越稔洋的初识是在1996年，因为女漫画家柴田亚美的介绍而认识。小岛笑着回忆说："那时的名越先生可是有为好青年啊，而且还是长头发。"柴田亚美在ACG圈内交游广阔，还经常带着小岛秀夫与名越稔洋去喝酒。小岛秀夫不胜酒力，经常喝得酩酊大醉。回想起当时把醉倒在地的小岛搀扶起来的情形，名越稔洋说："感觉现在自己都已经是大人了啊！"

由于对电影有共同的喜好，小岛秀夫与名越稔洋一见如故，聊得非常投机。名越稔洋虽然在大学时是专攻电影学系，不过看电影的量还是比不上超级电影迷小岛秀夫。小岛秀夫说："我的兴趣、爱好和生活习惯全部都以电影为主，电影赋予我生存的力量。在我还很小的时候就已经迷上了外国的电视剧和综艺节目。"

出生在东京都世田谷区的小岛秀夫从小在电影的熏陶下长大，没懂事时就经常被父母带到电影院里看电影。由于父母都是忙碌的工薪族，少年小岛每天放学回家只能用电视排解家中无人的孤寂。直到现在，小岛秀夫每次出差或旅行住酒店时，都有一进房间就打开电视机的习惯，他说在四下无人的房间里，没有电视的背景音会感到孤独。



■小岛秀夫与名越稔洋都是当前日本次世代游戏的先锋。

科幻是小岛秀夫最喜欢的电影类型，他曾在中学时自己创作了5部600页的科幻小说，并且将这些用纸和笔写下来的小说寄到杂志社，可惜从来都没有被发表过。高中时，他从同学那里借用Super8摄影机，与几个电影同好一起拍摄8mm电影，那时他已经树立了今后要成为电影导演的梦想，相信有朝一日自己可以拍出《洛基》那样的优秀之作。他甚至在自己的家里搞了一个小型放映间，向邻家的孩子们开放，每人门票50日元。热爱电影和小说创作的小岛秀夫时常会在茫茫人海中陷入沉思，他说："我乘坐电梯时，经常会观察周围的人们，我可能永远不会再看到他们第二次，因此我会对他们的生活产生很多联想……想像他们未来的日子……我有时候会对自己想像

小岛趣闻 小岛秀夫公寓的墙壁上挂着两张脑部核磁共振成像图，那是他在2004年因为脖子和脊椎的一些问题而到医院做的扫描，之所以一直挂在家中墙壁上，是因为"我一直对人体的内部构造非常着迷"。

出来的这些故事产生快乐或悲伤的情绪。”

可惜1980年代日本电影业的萧条让小岛秀夫空有一身抱负而入行无门，考虑到未来的前途，小岛秀夫只能放弃报考影像科的念头，在父母的建议下选择了自己毫无兴趣的经济学。无心向学的小岛秀夫在大学里用各种东西消磨时间，其中就包括游戏。1985年任天堂推出的《超级马里奥兄弟》对小岛的游戏理念产生了决定性的影响，让他意识到游戏这种简单的视觉媒体同样也可以运用到电影的叙事技巧。于是在毕业后，小岛秀夫就地选择了一家游戏公司——这就是当时公司设于神户的Konami。

在2D点阵图的时代里，角色根本无法用声音说出台词，但小岛秀夫相信游戏总有一天会有像电影一样的表现力。他在有限的条件下尽可能地融入了电影的元素，在他的《Metal Gear》中吸收了电影《胜利大逃亡》的躲避概念，在冒险游戏《掠夺者》中借鉴了《银翼杀手》的城市景观、参考了大友克洋名作《ARIKA》的角色设计、模仿了《终结者》的机器人概念，之后他又在《宇宙骑警》中过了一把剧本创作的瘾，细心的玩家可以从中发现《2001太空漫游》、《虎胆龙威》、《本能》等电影的痕迹。

那时在日本还有很多游戏制作人像小岛秀夫一样努力在2D点阵图中加入电影要素，例如《最终幻想》制作人坂口博信和北濑佳范，还有当时还没有加入Square的《皇家骑士团》制作人松野泰己。虽然在日本崇拜好莱坞的制作人不少，但能够与小岛秀夫在一起聊聊电影的人只有名越稔洋和松野泰己。小岛秀夫还记得当时有好几次在电影院的楼梯偶遇松野的情形。



■《宇宙骑警》中大量借鉴了多部好莱坞电影的特色，被小岛秀夫视为自己的“独立电影”。

对电影的共同喜好，让几位制作人以各自的方式朝着游戏电影化的方向发展，也自然而然地成为日本高清游戏市场的开拓者。但令他们失望的是，当游戏的硬件技术终于进化到“能够追上我（小岛）脑子里想要做的事情”时，日本却出现了游戏与技术之间的断层。明明存在那样的技术，也存在那样的潜在市场，公司偏偏就是不肯冒那样的险。让他们有了条件却没有金钱去实现他们的追求。小岛秀夫很羡慕欧美的环境，因为“他们在高清和非高清之间有很好的平衡”，他们既有轻松休闲的游戏大热卖，又给高清游戏留下了足够大的生存空间，敢于投入大量资本开发核心级游戏，甚至邀请大批好莱坞精英直接参与制作。小岛秀夫如今对Valve的《求生之路》很着迷，他曾半开玩笑地对日本《FAMI通》杂志说：“玩了这样的游戏之后总会让我心里想着：‘继续留在日本应该不行的吧！’我看还是不要当日本人好了！”美国知名游戏电视台Spike TV主办的“2008电子游戏大奖”中，日本的游戏几乎都没有得到提名，小岛秀夫对此痛心疾首：“这样感觉好像整个2008年在美国没有日本游戏存在一样，真的很让人伤心！”

小岛秀夫的“不要当日本人”其实只是句玩笑话，但是却被不了解日式玩笑的欧美记者们断章取义后大肆渲染，“小岛秀夫不想再当日本人”的大标题在欧美的众多游戏媒体中出现，引起了日本国内玩家的反感，小岛秀夫也因而惨遭攻击。不过换一个角度来看，小岛秀夫虽然还不至于厌恶自己的日本国籍，不过在内心深处，因对日本家用机市场失望而不愿再为日本开发游戏的念头确实存在。在小岛秀夫的2009年改革目标中，“制作完全面向欧美的游戏”将成为主要方向……

影响《潜龙谍影》的15部电影



作为超级影迷，小岛秀夫从好莱坞电影中不断汲取养分，无数经典电影中的元素融入到了“《潜龙谍影》系列”，造就了《MGS4》这部堪称目前为止最接近于好莱坞大片的巨作。那么，对“《潜龙谍影》系列”影响最大的电影是哪些呢？最近小岛秀夫与影视租赁连锁店Tsutaya合作，介绍了15部影响“《潜龙谍影》系列”的电影。Tsutaya目前已经在东京、大阪、京都等地开展相关活动，希望借由小岛秀夫的推荐让这15部经典电影的租赁率得到增长。

以下是小岛秀夫列出的影响《MGS》的15部电影名单：

六壮士（The Guns of Navarone）
胜利大逃亡（The Great Escape）
007 金手指（007 Goldfinger）
2001太空漫游（2001：A Space Odyssey）
人猿星球（Planet of the Apes ）
猎鹿人（The Deer Hunter）
丧尸（ZOMBIE）
全金属外壳（Full Metal Jacket）
铁血战士（Predator）
虎胆龙威（Die Hard）
盗火线（Heat）
黑鹰坠落（Black Hawk Down）
人类之子（Children of Men）
谍影重重（The Bourne）
007 皇家赌场（007 Casino Royale）

为什么是这些电影呢？小岛秀夫在Tsutaya网络商城中对其中的一些具体元素进行了解释，例如：

- 《六壮士》中的“潜入任务”概念。
- Otacon的真名“Hal”来自《2001太空漫游》。
- 斯内克头上绑的头带来自《猎鹿人》而不是《第一滴血》。
- 《人猿星球》影响《MGS》的地方在于它以娱乐的方式向整个社会传递出的信息。
- 《MGS4》中的章鱼迷彩灵感源自《铁血战士》。
- 《MGS4》中的中东城市场景氛围与光源处理方式深受《黑鹰坠落》的影响。
- 对《Metal Gear》影响最大的是“《007》系列”，尤其是肖恩·康纳利的《007 金手指》。

小岛趣闻 早在FC时代，小岛秀夫就已经对日落美景情有独钟，这个喜好至今未变。他说：“等以后游戏中实现了嗅觉、触觉和感觉，我将会实现终极的日落场景。”



彻底改革

小岛秀夫认为“日本的游戏公司缺乏冒险的魄力”是当前日本整个业界无法打开局面的主要原因，这不仅导致日本在次世代市场上落后于人，而且也致使新一辈的游戏制作人很难出头。就像坂口博信所说：“日本业界仍然是老家伙们的天下。”由于目前游戏项目的规模越来越大，当小岛秀夫吩咐手下接手一些工作时，居然连个志愿者都没有，大家只会说“这个我还不行”。名越稔洋认为，由于目前的经济环境差，公司管理层更加不容许失败，而这就让后辈们磨练成长的机会变少，“所以我觉得现在的年轻人真的挺可怜的。”名越稔洋说。

身为一名制作人，不断追求新形态的作品是一种本能，就像所有名导演总是在尝试不同题材的电影，小岛秀夫也一直希望能够尝试《潜龙谍影》之外的东西。早在《潜龙谍影2》开发完成后，小岛秀夫就有意将该系列终结，或者至少是自己不再负责该系列。但最后他总是迫于公司管理层的要求而回到《潜龙谍影》制作人的岗位。还有一个原因是绝大多数忠实的《MGS》饭同时也是小岛饭，他们不愿意由其他人来掌管自己最心爱的游戏系列。当初小岛秀夫为了向全世界郑重宣布退出“《MGS》系列”，特命其小组制作了一段恶搞影像，用轻松的方式说明在《MGS4》中“No Place for Hideo”（没有秀夫的份），没想到不久后Konami收到了狂热玩家寄来的恐吓信，这位玩家威胁说如果小岛退出《MGS》，他就要闹出人命。此事曾导致Konami上下的高度紧张。



小岛秀夫希望有新人能够继承他的《潜龙谍影》，他对《潜龙谍影5》已经有了几个策划案，但他本人希望一个都不要被采用，希望新人的新策划案能够被通过。但保守的日本游戏开发体制却在限制新人的成长，小岛秀夫感叹：“也许我最终还是要被抓到《潜龙谍影》制作人的岗位上来。”

小岛秀夫说，《潜龙谍影》是他最大的成就，但如今也在变成阻碍他探索新领域的束缚。要培养新人，要制作创新的游戏，只能从根本上改变整个游戏开发体制。因此在《潜龙谍影4》发售后，小岛秀夫下定决心对他的小岛PRODUCTIONS进行彻底改革。小岛PRODUCTIONS有三个新作项目上马，其中有一个确定是由小岛秀夫亲自执导，也许将会在今年的东京游戏展中公开，这据说将会是一款射击游戏，类似于《杀戮地带2》或者《使命召唤4》，将会展现火爆的战场氛围。当然，在游戏公开之前，一切都仅限于猜测，不过我们至少可以确定，小岛秀夫正在酝酿一场改革，他的下一部作品将会有更浓的“欧美味”。

《潜龙谍影4》虽然是2008年6月发售，但开发工作在4月份就已经结束，很多团队成员从4月份开始放大假，不少人享受了6个月的长假——不用艳羡，这在游戏产业是很常见的休假方式，很多开发人员从项目启动一直到项目完成几乎完全没有假期，而在游戏完成后，可以享受到数月的长假。不过小岛秀夫没有享受到这种好事，除了发售后满世界飞的签售会和宣传活动外，他还要准备一些“功课”，让员工们休假归来之后按照他提出来的一些概念投入工作。从9月份开始，小岛PRODUCTIONS的员工们在长假之后陆续归来，小岛秀夫对他们进行了工作的交接之后，才终于有了休假的机会。小岛秀夫说：“真的很希望能够躲个两年，让所有人都找不到我。”

《潜龙谍影4》仅在Konami内部的开发人员就有200多人，其中很多人是一直跟着小岛秀夫，也有不少是新加入的员工。小岛秀夫希望他们能够为小岛PRODUCTIONS带来新的想法，他说：“今年他们将会有大量的实验机会，如果他们愿意的话，可以将他们的想法

小岛趣闻 小岛秀夫曾亲自承认，他正在上初中的儿子经常跟他说：“《MGS》系列很烂！”不过PSP的《潜龙谍影 掌上特工》例外。


▲深受小岛秀夫器重的Ryan Payton。

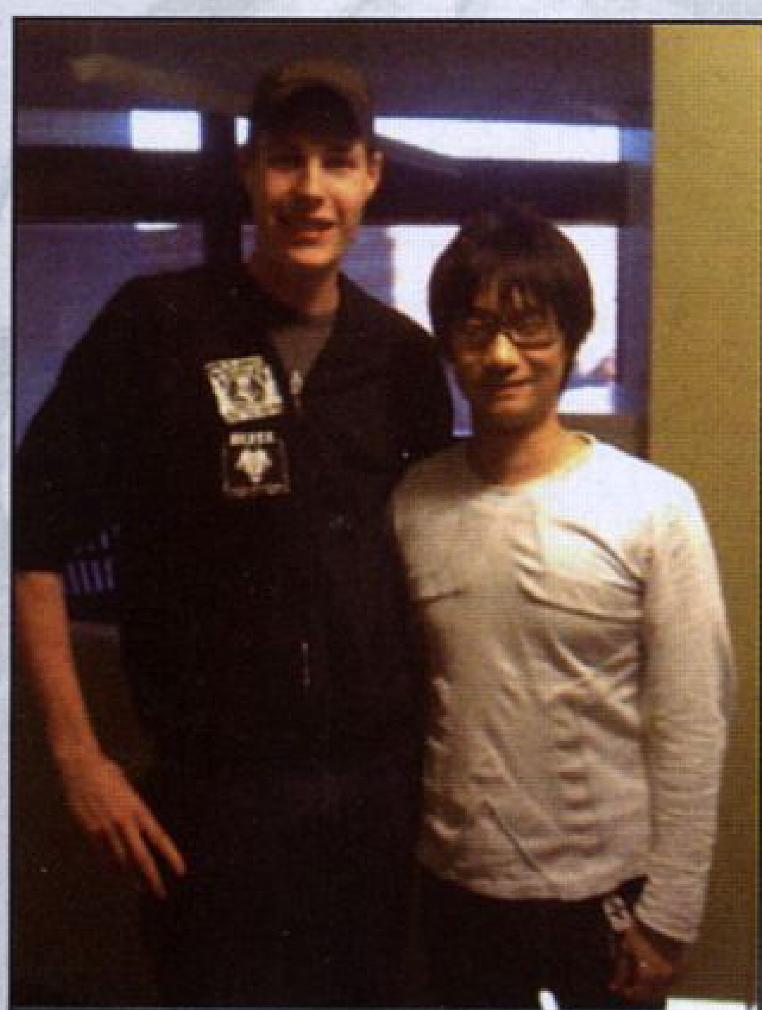
应用到《潜龙谍影5》。"小岛PRODUCTIONS的很多年轻一辈提出了很多关于《MGS5》的创意，虽然我们目前不知道会有哪些创意被采用，但小岛秀夫说："希望我可以真正完全依靠他们，让他们能够自由发挥。"

小岛秀夫本来可以让《潜龙谍影4》实际制作人今泉健一郎和小岛PRODUCTIONS的助理制作人Ryan Payton全权负责今后的《MGS》，然而这位在《潜龙谍影4》开发和宣传过程中曝光度仅次于小岛秀夫的美国人却在游戏发售后离开了Konami，被微软挖到了《光环》新作的开发团队，枉费了小岛的一番栽培。Payton当初以翻译的身分加入Konami，由于受到小岛秀夫的器重而从公关部被调到新成立的"全球战略部"，之后又转到游戏开发前线，成为小岛秀夫的得力助手。为确保《MGS4》更能符合欧美玩家的口味，小岛处处征求Payton的意见，而且也有意让Payton成为与欧美媒体打交道的代表，树立他在玩家中的地位。可惜由于家庭原因，Payton最终还是回到了美国，让一心想要贴近欧美的小岛秀夫少了一个现成的顾问。

《潜龙谍影4》限定版幕后花絮中透露了游戏开发过程中的一些困难：程序员告诉设计师他们构思的东西无法实现。小岛秀夫感觉到沮丧的原因不是因为技术，而是士气。"让不可能成为可能，如果你认为自己办不到，那还做什么游戏？如果只做认为自己可以做到的东西，使用普通的技术，最后就不会做出惊人的成果。有些员工没有做出我希望的进步，我对此感到失望。""让不可能成为可能"这是小岛秀夫将于2009年3月游戏开发者大会（GDC）中发表的演讲主题，小岛秀夫虽然经常在世界各地演讲，但却从未在GDC中登台。GDC主办方每年都会邀请他发表基调演讲，今年小岛秀夫终于接受了邀请。这个演讲的主要课题可能是讲述《潜龙谍影4》的开发经验，不过也不排除在演讲中透露小岛PRODUCTIONS新作的可能。小岛PRODUCTIONS的三个新项目有两个已经动工，其中一款采取了过去的项目管理方式，而另外一款是小岛PRODUCTIONS改革之后，参照欧美工作室的经验进行制作，"更接近于好莱坞的开发模式"。英国《EDGE》杂志曾赞叹"《MGS4》的伟大意义在于它超越了游戏的现有制作模式，它的产品价值更接近于《指环王 王者无敌》那种好莱坞大片。"而这次，小岛秀夫要更加彻底地贯彻好莱坞模式，这意味着他的神秘新作有可能是一个大投资、大场面的世界级大作。

由于《潜龙谍影4》的成功，小岛PRODUCTIONS目前已经成为Konami"西进运动"的希望，为欧美市场打造的神秘新作关系到Konami的将来。为了确保游戏的国际竞争力，小岛PRODUCTIONS在进行改革的同时，也在不断膨胀扩张。从去年9月开始，小岛PRODUCTIONS一直在招聘新员工，目前仍有策划、CG设计师、程序员等职位虚位以待。

西进运动

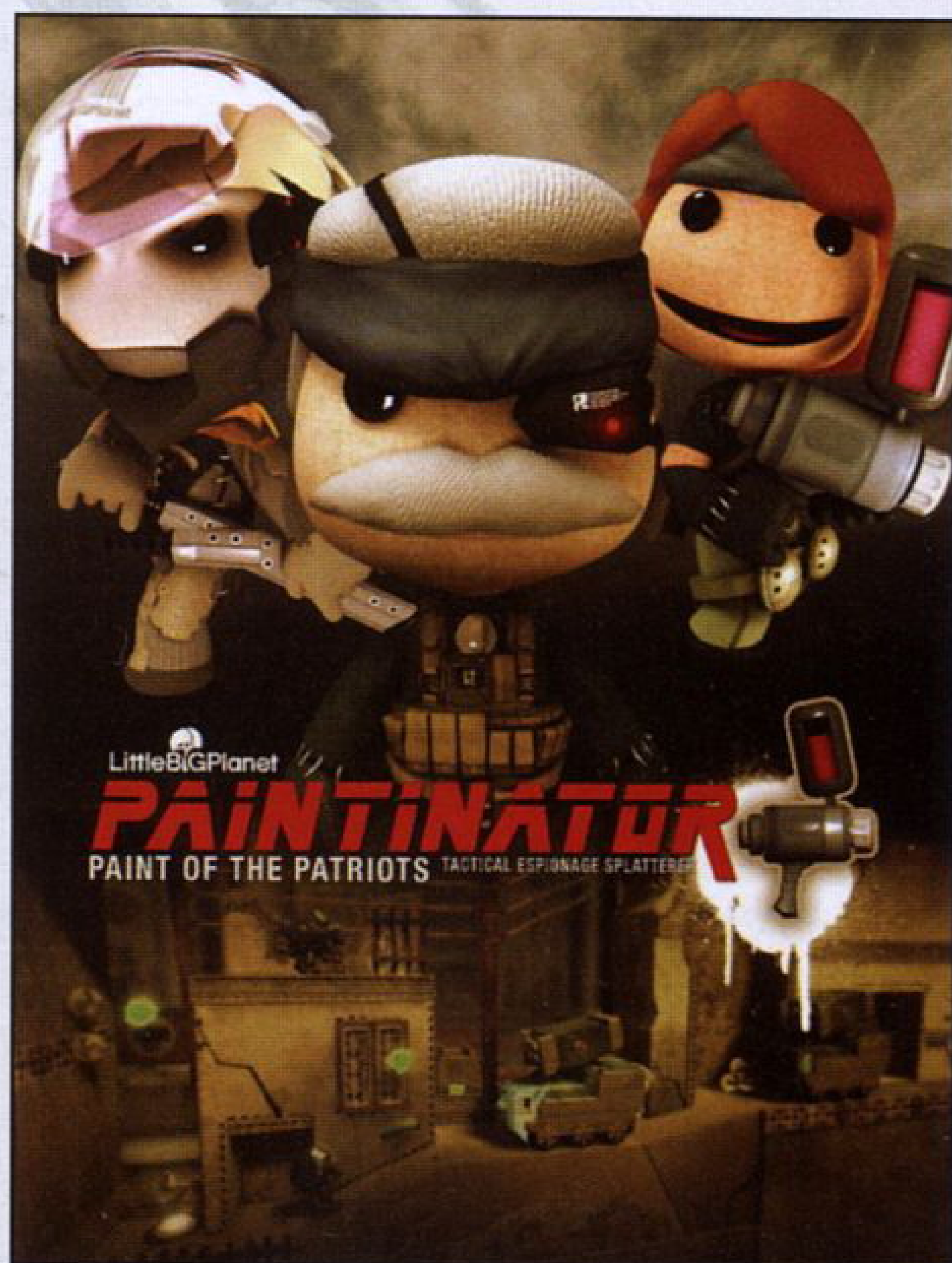

▲小岛秀夫与Infinity Ward工作人员的合照。

2008年末，小岛秀夫陆续造访了Infinity Ward、Treyarch、Guerrilla等全球一流的FPS游戏工作室，按照透露此消息的"业内人士"的说法，小岛此行是为了学习欧美游戏工作室的制作经验，这与近期小岛本人透露的"西进"计划不谋而合，加上又有照片佐证，因而令人深信不疑。虽然Infinity Ward的Robert Bowling后来出面说小岛秀夫向他们学习的说法"纯属屁话"，但他也确认了小岛近期确实拜访了不少欧美工作室。Bowling说："我们都是小岛的忠实粉丝，《MGS4》是我本人有史以来最喜欢的游戏之一。要说小岛和他的公司来我们这'学习'游戏设计那真是扯淡。由于对他们所做的东西很崇拜，在他们来洛杉矶时，我们邀请他们过来这边吃了顿饭，顺道看了一下我们做的东西。和我们崇拜的同行见见面是再正常不过的事了，不管是小岛还是暴雪。"

Bowling的这一番实在话似乎澄清了小岛向欧美取经的谣言，不过这仍然无法解释小岛为何在这段时间里陆续访问了在地理距离上并不接近的几家工作室（Infinity Ward和Treyarch都位于洛杉矶附近，而Guerrilla在荷兰）。索尼有将其旗下的忠臣们拉到一起联手开发大作的传统，小岛PRODUCTIONS曾与《捉猴啦！》小组合作制作"潜猴谍影"，与《小小大星球》小组合作制作《MGS4》特别关卡，与目前当红的Guerrilla合作实现《杀戮地带》与《潜龙谍影》的融合也是合情合理。小岛秀夫的西方取经历史悠久，早在1996年开发《潜龙谍影》一代时，他就带着开发团队前往加州亨廷顿海滩向SWAT特警组讨教，了解真正的战术碟报，他第一次挥舞机关枪时就像个孩子一样笑得阳光灿烂。开发《潜龙谍影2》时，他又带着小组游遍纽约，参观了华盛顿大桥、联邦国家纪念堂等知名建筑。小岛秀夫热爱欧美文化，他与西方同行之间的交流从未间断。

"仅面向日本的游戏到最后通常只能做成小规模的作品。为了让玩家能够从游戏中获得最高的享受，我希望让我的游戏面向更大的舞台。这就是为什么（MGS的）主角斯内克不是日本人。"小岛秀夫说，从某种意义上而言，他童年时想要成为电影导演的梦想已经实现，对他来说，现在游戏是一个比电影更有潜力的媒体形式。"有很多人来找我拍电影，都是不错的项目，但是都被我推掉了。"小岛说，"虽然我过去很想拍电影，但我认为如今游戏作为一种媒体已经凌驾于电影之上。现在对我来说最重要的事情莫过于制作游戏，我将和游戏以及热爱他的人们一起成长。"小岛秀夫说到这里时，眼中像少年一样燃烧着期待的光芒。

《潜龙谍影4》结束了斯内克的故事，小岛秀夫也将由此踏上新的开始。在他46年的人生中，有23年奉献给了游戏业，作为全世界最顶尖的游戏大师之一，他一直让全世界倾听他的声音。现在他将一切归零，在西进之路上扮演学习者的角色，在日本家用机市场最艰难的时候，小岛秀夫要通过对欧美模式的借鉴为日本业界普渡众生，与名越稔洋、竹内润等次世代核心人物们一起拯救传统游戏。



2008年11月24日，在德国召开的MTV游戏大奖颁奖礼中，著名美女制作人婕德·雷蒙德为小岛秀夫颁发了"终身成就奖"。小岛秀夫说："让我先澄清一点，虽然我领了这个奖，但这并不代表我会退休。只要我还活着，就会继续制作游戏。"

文 Lancer&Delphi 编 星夜 美编 心の永

游戏人物 第六回

异说新幻想 荒川健

"《异说 最终幻想》可以说是好恶并存的潘多拉之盒，正因为了解所以才会感到恐怖和担心，同时也在期待随之而来的喜悦和感动。"——荒川健，摘自《CLOUD message VOL.2》

2008年12月18日，荒川健打开了他的"潘多拉之盒"，《异说 最终幻想》以首周48.9万套的销量超过了一年前的《危机之源 最终幻想VII》，《FAMI通》杂志给予36分的白金评价，担任导演的荒川健由此一举成名。《异说》不仅是《最终幻想》的20周年纪念之作，也是SE"为青年职员提供的一次机会"，参与该作开发的大多是SE的新秀，SE希望通过该作选拔出下一代的《FF》"领导者"。正如野村哲也所说，这是一款"承前启后"之作，在回眸系列20周年的同时，将接力棒交给下一代制作人。身为《异说》开发一线的主要指挥者，荒川健也许将成为下一个野村哲也或者北濑佳范。

荒川健 小档案



1975年6月19日出生于鹿儿岛县，鹿儿岛县立高等学校毕业后，进入"人类创造力学校"，就读图像学系，1995年作为设计师加入Human公司，之后于1998年进入Square。进入Square后，荒川健在《最终幻想》、《王国之心》等顶尖游戏系列中的表现非常活跃，在《异说 最终幻想》开发项目中终于被提拔为导演。

●喜爱的娱乐作品

《星球大战》、《回到未来》、《迷失》、《英雄》、《CSI》等

●尊敬的人

宫本茂。自称是因为宫本茂而改变了人生，为了制作《超级马里奥兄弟》那样的游戏而进入游戏业。

●想从事的其他职业

插画家或者美术设计师。

●如果有时间最想做的事

海外旅行，比较想去澳大利亚或者夏威夷。

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深？

《最终幻想IX》，因为在该作开发的繁忙期Square夏威夷工作室加入了游戏开发，在合作过程中享受了夏威夷之旅，同时积累了丰富的经验，是个人职业生涯中的转折点。

奇妙世界

位于日本九州西南部的鹿儿岛是一座火山环绕的美丽岛屿，每年夏季刮起东风时，随风而来的火山灰遮天蔽日，但城市环境却被保持得洁净秀美，名扬天下的海鲜美食与丰富的温泉资源更让游客流连忘返。成长于鹿儿岛的荒川健家住半山腰，童年的时光在与邻居孩子们的山野嬉戏中度过，与小伙伴们一起建造的"秘密基地"中装满了童年的记忆。

由于鹿儿岛地处偏远，当地能收到的电视台不多，播映的新作动画数量很少，《魔神Z》、《UFO机器人古连泰沙》等名作被反复播放。受其影响，荒川健对变形机器人非常热爱，从幼儿园开始就以画变形机器人为乐，对自己能够绘制机器人变形前后的全套图案洋洋自得。绘画自小就是荒川健的天赋所在，由于从小就非常听话，受到阿姨的启蒙，学会了混合橙色画笔表现皮肤质感，从此更加专心于研究画画，比起同龄儿童，他的彩色铅笔画总是生动鲜活许多。

荒川健是家中的独子，父母忙着经营芋头的批发销售生意，荒川健从小由祖母照料。由于父母的工作关系，家中一直在制作瓦楞纸板，每周末都会有大量多余的纸板被父母扔掉，荒川健就把这些废弃的瓦楞纸板收集起来，自己用这些瓦楞纸板建造小屋，在纸板上挖出小窗户，贴上墙纸，有时还会抱着一床被子躲到自己造出来的纸板屋中睡大觉。纸板工艺就此成为荒川少年的一大绝活，除了造大型纸板屋外，也经常利用家中的各种杂物箱、礼品盒等制作小型纸模、立体迷宫等，与祖母一起玩得不亦乐乎。这纸板设计的底子让他在图画手工课中从来都是拿满分。

带着荒川健走上游戏之路的是他的游戏迷叔叔，第一款给他留下深刻印象的游戏是任天堂推出的街机版《大金刚》。几天后荒川叔叔听说《大金刚》推出了家用机版，于是大喜之下买了一台FC，荒川健也有幸接受了FC的启蒙，每天一个小时的限定游戏时间让他更加珍惜游戏中的每一刻。在《大金刚》中躲避木桶时的惊心动魄，在《马里奥兄弟》中跳跃时的小心翼翼，这些被荒川少年视为"有电影般真实设定"的游戏让他融入到一个个点阵图的奇妙世界。1985年，一款"完全脱离现实"的游戏让他从此由另外一个角度思考游戏，年仅10岁的荒川健开始对制作游戏产生了浓厚的兴趣。

《超级马里奥兄弟》的出现点燃了荒川健的游戏创作欲望。这是一个充满意外与惊喜的游戏世界，初次体验到玩家永远不会知道前方等待自己的是怎样的奇妙发现，吃到蘑菇后变得巨大化、发现秘密管道后的别有洞天，奇妙的变化与神奇的发现就像与伙伴们在山野间的探索冒险，而且在没有约束的游戏幻想世界里，一切均有可能。荒川健开始用纸和笔绘制他自己的游戏世界。那时的游戏包装和说明书中印着很多16×16的



《超级马里奥兄弟》让荒川健发现了一个奇妙的新世界。



游戏人物与物件点阵图，荒川健照着这些图案临摹，渐渐开始加入一些自己的"原创要素"，在笔记本中设计自己的"游戏关卡"。

大约是在荒川健小学5年级时，任天堂推出了"Family Basic"学习机，具有FC游戏功能和简单的BASIC编程功能。这种学习机的初期价格很高，荒川健偶尔可以在富裕的朋友家中有幸得见，从此制作游戏的热情更加高涨，他向母亲请求："如果能给我买一台，我也可以做出自己的游戏！"没想到轻易获得了批准，荒川健用纸绘制的游戏设计方案有了付诸实践的舞台。

处女作

荒川少年的游戏处女作是一款战斗机射击游戏，1P与2P的战斗机分别位于画面的左右两边，子弹击中对方即获胜。但数学知识的匮乏成为他游戏设计中的绊脚石，由于只会运用四则运算，无法处理坐标偏差等问题，他的这款处女作总是会有子弹因为差一个像素点无法与战斗机重叠，因此即使看似射中也无法破坏的情形。荒川健还尝试制作了马里奥那样的游戏，可是由于只会使用加减法，无法绘制出抛物线，因此他的主人公只能以三角形的路径跳跃。为了掌握二次函数等更高级的数学知识，制作出和市面上一样精彩的游戏。荒川健决定翻越数学知识的樊篱，拼命学习中学生使用的数学参考书，他坚信"在这些书里一定有我想要的答案"！

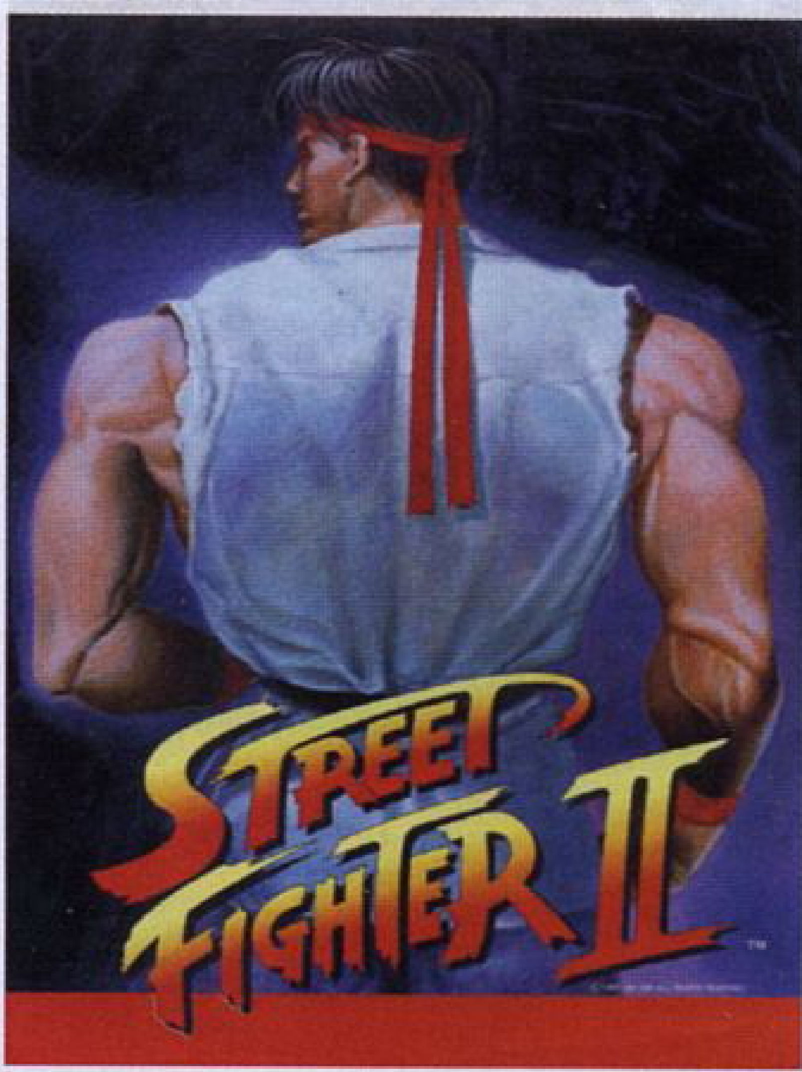
创作游戏的激情让小学5年级的荒川健提前掌握了小数点以下的数字，还记住了各种初中数学的公式，连掌握的英文词汇量也增添了不少——为了明白画面中"PRINT"之类英文的涵义，他买来了不少日英词典。为了制作游戏而锲而不舍的这股子蛮劲到了初中时代更加气势高涨，白天在学校里的排球队活动中汗流浃背，晚上回到家中后全身心泡在游戏世界里。此时功能简陋的Family Basic已经无法满足他的需要，他的游戏开发机随之进化为MSX。

由日本微软主导硬件架构的MSX功能远远超越Family Basic，鸟枪换炮的荒川健自称得到MSX后的一个多月时间里，几乎是"批量生产"各种游戏，邀请朋友尝试他开发的解谜、动作、赛车等游戏。进入初三后，《街头霸王Ⅱ》开始流行，格斗游戏一夜间成为主流。荒川健也与时俱进地投入格斗游戏的开发，他雄心勃勃的要制作一款有故事背景、人物造型众多的格斗游戏，同样采用指令输入式，连音乐都是由自己一手包办。那时鼠标还是一种对普通家庭来说相当奢侈的设备，荒川健只能使用键盘游标键。

鹿儿岛是一座与自然融为一体的城市，以农业为主力产业，缺乏孕育IT技术与人才的土壤，荒川健的身边不仅没有开发游戏的同好，就连拥有个人电脑的同学也是凤毛麟角，荒川健的游戏开发与计算机基础知识全部依靠自学，通过《微型计算机BASIC杂志》以及编程专业书籍自行摸索，即使出错也找不到人咨询，只能不断试验检证，虽然走了不少弯路，但对MSX的编程技巧总算小有所成。荒川健梦想拥有自己的真正的个人电脑，但动辄数十万日元的价格完全超出了他的承受能力，只能从一位朋友那里软磨硬泡才能偶尔获得借用的机会。将朋友的夏普X68000放在厚纸板箱中，绑在自行车后架上，从鹿儿岛的繁华商业街行经天文馆，再热劲十足地一口气骑上山路陡坡返回自己家中……回想那热情挥洒的岁月，荒川健笑道："那时居然没有把电脑磕坏，想起来真是奇迹！"

在反复的实验检证中，荒川健呕心沥血制作的第一款大型格斗游戏终于大功告成。他花了大约半年的时间，参考了众多电脑和游戏杂志，从企划书到编程和音乐，全部都是自学自用。这是荒川健的"神秘大作"，在完成之前从未向任何人透露，正在上高中一年级的荒川健每天要在MSX前坐8个小时。在制作这款格斗游戏时，每每想起完成后朋友们大吃一惊的表情，他就会偷笑着将疲惫一扫而空。

荒川健向朋友们正式发布他的大作后，果然让所有人都惊讶得张大了嘴，荒川健大受鼓舞，更加热火朝天地投入续作的开发。这一下又是半年，有时会忘我地制作到深夜2点，有朋友为他设计了几个新角色。半年后，他的续作就像追加了新人物的《街头霸王Ⅱ Turbo》一样，以更加丰富而完善的"1.5版"形态问世。荒川健把他的这款游戏命名为《Power Force》，由于相当喜欢RPG，因此他给自己的格斗游戏加入了属性的概念，对《星球大战》的热爱启迪他设计了"原力"属性，游戏中的斗士们分为使用精神力量的"Force"与纯粹肉体力量的"Power"两种。游戏的登场角色方面，"1"有默认的8位2头身角色，通过"秘技"还可以调出另外4人，每个角色都有各自的结局。升级的"1.5"版将角色形象进化为5～6头身，追加了4名角色和一名BOSS，技能也分别追加了一种，还有"相当华丽"的超必杀技，HP降为四分之一以下即可发动。这款《Power Force》被荒川健视为自己人生中的第一款大作，至今仍保存在父母家中。



荒川健作品集

最终幻想Ⅷ

平台 PS 发售日 1999年2月11日

荒川健加入Square时，本作已进入中后期开发阶段，他主要承担了一些费时费力的苦力工作，主要为贴图制作。《最终幻想Ⅷ》采用了当时PS最高端的贴图技术，其贴图解析度与细腻程度远远超过同时期的其他作品，为游戏营造了清晰明亮的画面感觉，与《最终幻想Ⅶ》形成鲜明反差。本作日本国内销量370万套，至今仍是系列最高纪录保持者。对于游戏本身的评价则是褒贬两极化，不过在画面精美程度上被公认为PS时代的顶点。



最终幻想Ⅸ

平台 PS 发售日 2000年7月7日

"《FF》系列"回归原点之作，由坂口博信亲自提案，指挥开发一线的总导演为伊藤欲之。本作的背景贴图由于对原画的高度还原而大受好评，游戏画面与CG动画做到了无缝切换。坂口博信于夏威夷檀香山一手组建的CG工作室在本作开发后半阶段加入游戏制作，与荒川健等贴图组人员共同合作。由于夏威夷工作室的很多员工来自好莱坞，因此带来了好莱坞大片所用的尖端3DCG技术。



最终幻想X

平台 PS2 发售日 2001年7月19日

作为系列首款进化到全3D的《FF》，本作的贴图制作流程与过去有本质性的区别，贴图工作量数倍递增。由于游戏画面以东南亚风格为主，因此野村哲也率领贴图组考察了泰国、日本南部岛屿以及南太平洋的多个小岛，从植物、地貌、建筑到名字都参考了东南亚风格。在视觉风格上，《最终幻想X》堪称系列的异色之作。它在《FAMI通》的读者投票中当选"史上最受欢迎游戏"。



从Human到Square

初中时代里，游戏制作热情越发高涨的荒川健已经决定以游戏程序员作为自己的职业目标，中考前就已经开始在九州一带调查是否有游戏公司，但老师告诉他“游戏这种东西流行不了多久”。荒川健希望初中毕业后就北上，到游戏产业发达的东京寻找机会，但是遭到父母的强烈反对，结果只能在鹿儿岛的县立高中又读了三年。

当其他同学在做课堂笔记时，荒川健却在偷偷写自己的游戏说明书，课程的内容一点也听不进去。除了擅长数学外，荒川健的其他课程都是一团糟，为了应付升学考试，他在初三时将MSX封到了壁橱里，经过一年的学习后迎头赶上，考上高中之后完全解禁，不仅游戏热情更高，还学会了与朋友一起打保龄、打台球，更加频繁地进出游乐中心，当时出现了《太空哈利》等高端体感游戏，给荒川健的游戏开发补充了灵感。



荒川健在高中开发了自己的格斗游戏大作，对未来的游戏程序员生涯更加充满自信。一位大学刚毕业的高中老师对他的游戏热情非常支持，帮助他悉心挑选了几所大学。荒川健选择的是刚成立三年的“人类创造力学校”，这是当时屈指可数的全国性游戏专科学校之一，也是全球最早的游戏开发人才育成中心，在游戏业里驰名海内外。

实现了上京梦想的荒川健寄宿在学校附近的一座廉价公寓里，公寓是土木结构，相当破旧，加上荒川健平常在附近的便利店打工到深夜，从来不做卫生，才住进去一周就把寓所变成了垃圾堆。母亲听说后慌忙赶到东京，用一周的时间强制荒川健学会了家务活。

上大学后荒川健拥有了自己的第一台个人电脑，那是用父母给的生活费和打工收入买来的一台麦金塔。可是在这所游戏专门学校里，他依然只能自学——初期的游戏制作课程他早已在中学时代的自学中了如指掌。为了掌握更实用的游戏开发知识，荒川健辞掉了便利店的工作，到处寻找游戏公司打工，从知名大公司的关联企业到小型工作室，各种公司他都有过亲身体验，逐渐掌握了游戏工作室的内部运作流程。荒川健的最后一个打工去处是Human公司，作为“人类创造力学校”的营运公司，Human同时也为该校学生提供了不少职位。以设计师身分加入Human打工的荒川健中途转为正式职工。

Human档案

成立于1983年的老牌游戏软件公司，代表作为“《钟楼》系列”。1990年开办了世界第一家游戏开发专科学校“人类创造力学校”(Human Creative School)，1992年与NEC合营设立游戏工作室，为NEC研发中的新主机PC-FX开发游戏。可惜该主机生不逢时，在PS与N64的前后夹击中难产，Human随之陷入经营困境。1998年Human从街机业撤退时已经大幅赤字，2000年3月退出家用机软件市场，2002年由其经营的“人类创造力学校”也宣告倒闭，之后该校被其他公司收购，接连两次转手之后仍未走出困境，于2003年3月永久停课。



▲ Human代表作《钟楼》。

荒川健在Human参与的第一款游戏是“《火热职业摔角》系列”，为了让员工了解职业摔角，上司带着全体组员拜访了全日本职业摔角协会。当时是日本摔角风云人物三泽光晴称霸的时代，荒川健受到感染，从体育白痴转型成为体育迷，之后又参与了《超级队形足球》等游戏的开发。在Human工作的两年时间里，荒川健主要从事图像设计，Human公司规模太小，工作的发展空间小，开发体育游戏也并非他的本意。荒川健希望寻找一个更大的舞台，就在这时，他看到了一则Square的招聘广告。

荒川健初识Square是在初中时代，当时周围的朋友们都是《DQ》派，荒川健却独树一帜地在《最终幻想》第一作发售当天购买了这款不知名的RPG新作，当日就把游戏通关。不过荒川健对《FF》的印象不是很深，喜爱动作游戏的他浅尝了《最终幻想II》之后就暂时远离了RPG。再次注意到Square这个名字已经是1992年，SFC的《最终幻想V》远远超越了同时期的其他RPG。荒川健曾对RPG的指令战斗系统颇为不屑，《最终幻想V》独特的实时指令战斗系统却让他自问以自己的编程实力完全不可能做到，从此《最终幻想》成为他每作必玩的游戏系列。当时正是《最终幻想VII》全球发售之后Square如日中天之时，技术力屹立于世界之巅。在荒川健看来，即使无法参与《FF》那样的超大作开发，就算只是与那些技术力拔群的开发者们共事，也将成为自己宝贵的财产。抱着试试看的态度，荒川健前往Square应聘。正处于迅速扩张期的Square求贤若渴，数日后荒川健成为了《FF》团队的一员。

王国之心

荒川健在Square担任的第一个职位是贴图设计师，被分配到《最终幻想VIII》的开发团队。在他入职的数周前，Square刚刚公布了《最终幻想VIII》的体验版，荒川健在面试时便以该作为话题，成功引起了面试官的注意，也因此在入职后立刻跟着数百人的巨大团队投入《最终幻想VIII》的制作。在热火朝天的开发现场，荒川健第一次体会到“超大作”背后的涵义。

荒川健的第一个任务是给巴拉姆GARDEN中出现的猪笼草怪物上色，从这不起眼的地方开始，一直到《最终幻想X》，“《FF》系列”海量的贴图设计工作排山倒海般将荒川健淹没。虽然贴图设计只是一个不起眼的职务，以华丽著称的“《FF》系列”要是没有荒川健的精湛技术与艺术，视觉效果难免会有所欠缺。在贴图组中活跃了两年多之后，在PS2版《王国之心》的开发中，荒川健被提拔为贴图组主管。

《王国之心》是让荒川健印象深刻的作品，由于是与迪士尼合作开发，贴图组的工作流程与过去有所不同。过去由内部制作的游戏，在角色设计的细节部分都可以由贴图组自己拿主意，但《王国之心》涉及到角色授权问题，迪士尼对于角色设计的细节有明确的要求，包括配色、如何转换为游戏画面等都有诸多限制。而且由于其中收录了大量《最终幻想》的角色，如何让现实风格与《王国之心》的动画风格融合也让人头疼。如果采用PS2时代的光影和着色手法，会让角色的真实感过强，丧失了迪士尼角色的卡通味。因此荒川健果断要求小组成员使用PS时代的经验技术，有意减少贴图所用的颜色数量，减少贴图细节，让画面呈现出介于卡通渲染与真3D画面之间的感觉。

《王国之心》是Square继《最终幻想》之后最成功的新系列，荒川健率领的贴图组功不可没，该作浓郁的迪士尼画面感觉使其在欧美大为热销，仅美版销量就达到了将近350万，这是Square在美国的最高销量纪录，甚至超过《最终幻想VII》。功勋卓著的荒川健在续作的开发中离开了贴图组，成为菜单组主管。比起华丽的人设，菜单设计很少会给玩家留下深刻印象，但它对于整个游戏起到了连接各个部分的枢纽作用，从标题画面、菜单画面到道具选单，每一个环节都要与相应的小组共同



2005年秋季，《王国之心II》开发途中，制作人野村哲也突发奇想，提出要制作一款集结"《最终幻想》系列"标志性角色的大乱斗型作品。野村哲也对该作的要求只有一句话："一定要有趣！"2006年1月，该项目正式启动，预定两年内制作完成。具体游戏系统的设想在更早之前就已经被提出。《王国之心》一代的开发临近尾声时，意犹未尽的野村哲也经常与开发人员们聚在一起，闲聊中谈到"如果用《KH》的战斗系统制作一款格斗游戏一定很有趣吧！"不过讨论的结果是"现在时期尚早，要挑一个好时机才是关键！"《王国之心II》的开发过程中，Square Enix开始筹备"《最终幻想》20周年"，社长和田洋一进行了总动员，宣布将推出一系列《最终幻想》纪念作品。野村哲也的格斗游戏计划可以融合系列大量经典角色，具有显而易见的纪念意义，在"《王国之心》系列"的开发中积累了丰富经验的年轻职员们斗志昂扬，认为"《最终幻想》20周年"就是千载难逢的良机——《异说 最终幻想》的项目正式启动。

探讨研究，与程序员、美工、游戏设计师等都要有频繁的接触，荒川健就是在这看似不起眼的职位中掌握了游戏开发方方面面的工作流程，为他日后晋升为游戏导演打下了扎实的基础。

潘多拉之盒

早在荒川健刚加入Square的那一年，Square已推出一款《最终幻想》的明星乱斗游戏，该作为Square与Namco合作的《神佑擂台》，有《铁拳》和《最终幻想》两大系列的经典角色亮相，可惜销量并不理想。格斗游戏不是Square擅长的类型，如果制作成正统的格斗游戏，《异说》怕是要重蹈《神佑擂台》的覆辙。只有从Square擅长的故事性入手，将系列作中经典的宿敌对决以类似于格斗游戏的方式展开，用充满动作性的新系统重新演绎那些经典的对决场面，这才是系列玩家希望看到的"最终幻想大乱斗"。

《异说》的主策划高桥光则将该作比喻为"火锅"，他们拥有最好的素材、最好的厨师，还要有最好的调料才能做出一锅最鲜美的食物。在SE，也只有《王国之心》的团队能够驾驭这种《FF》明星汇演的游戏，将各种风格的游戏角色揉合在一起，这永远是此类游戏最大的挑战之一。《异说 最终幻想》的难度比《王国之心II》更大，部分角色从未有过3D造型，野村哲也希望登场角色都能有优雅的视觉感受，而且必须将原作中的关键道具加入游戏。按野村哲也所说，将《最终幻想》一代的加兰德以精细3D建模重现的难度最大，由于没有天野喜孝的设定图作为参考，惟一的参考资料只有FC版的点阵图，要在几百个像素点中提炼出角色的细节特征，创造出忠实于原作的角色形象，难度可想而知。

剧情与系统的各种难题也接二连三地暴露。剧情方面最头疼的是《最终幻想III》的"暗黑之云"，由于原作中只有两句台词，并未深入挖掘。最困难的还是将原作必杀技保留下来的同时保持游戏整体的平衡性。为了保持原作精髓，荒川健要求所有开发人员将过去的《FF》全部重新打穿一遍。荒川健最关注的是《最终幻想VII》中克劳德的"超究武神霸斩"，希望玩家能够通过经典必杀技的重新演绎找回昔日的感动。"绝对不能破坏玩家对过去的美好回忆"——这是《异说》的开发原则之一，为此开发小组调查了大量《FF》FANS网站，将玩家对于原作的感受放在首位。"《最终幻想》系列"的玩家大多是纯粹的RPG迷，对动作游戏并不擅长，荒川健要求在系统中大量融入RPG要素，除了丰富的指令操作外，还加入升级要素、获取金钱购买物品等。

《异说 最终幻想》的开发团队都是SE年轻一辈开发人员，他们大多是出于对《最终幻想》的热爱而加入SE，"先制作让自己感动的游戏才能感动别人"，这是荒川健对他们的要求。荒川健说《异说》就像潘多拉之盒，同时也是一个记忆之盒，里面填满了关于《最终幻想》的感动回忆。由于工作需要，这些年轻开发者们有幸接触了大量当年的一手资料，从玩家到制作者的角色转换让他们感慨万千。游戏的主程序池田隆儿说游戏开发过程中最深的感触是"对制作出《FF》的前辈们的尊敬"，只要能让同样热爱《FF》的人们流露出发自内心的微笑就是他们最大的满足。

作为《最终幻想》20周年纪念的最后一笔，《异说 最终幻想》对荒川健来说是命中注定的作品。游戏的开发周期比原计划多出一年，但成果令人满意。荒川健说："潘多拉之盒已经打开，我们已做好准备，光明马上就要降临！"



荒川健作品集

王国之心

平台 PS2 发售日 2002年3月28日

由Square与其同一座办公楼内的日本迪士尼合作，2000年2月投入开发，双方总共投入100人。原本只是一款与普通电影游戏同级别的二线游戏，在坂口博信的要求下才被提升为与《最终幻想》同级别的开发规模。野村哲也率荒川健等开发人员精心挑选了多个风格迥异的迪士尼世界，通过原创剧情将各个世界乃至Square的角色巧妙结合。游戏中收录的迪士尼角色超过百人，有10个来自迪士尼的世界，另有4个原创世界。它的全球累计销量超过560万套，被不少媒体称赞为"有史以来最出色的迪士尼游戏"。



王国之心II

平台 PS2 发售日 2005年12月22日

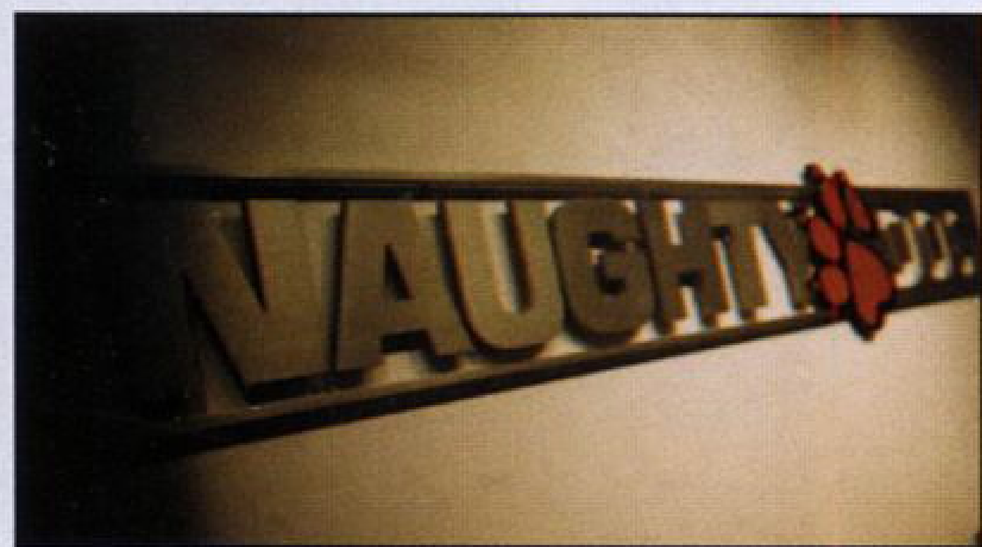
《王国之心II》开发中途，Square与Enix合并，经过高层评估后，提出将"《王国之心》系列"打造成为《DQ》、《FF》之后SE的"第三大支柱"。本作在日本发售后三天内销量突破百万，北美发售后也在一周内突破百万销量。《王国之心II》与《生化危机4》并列为《FAMI通》杂志的"2005年最佳游戏"，制作人野村哲也因为本作而获得"最优秀制作人奖"。



杰森·鲁宾和伊万·威尔斯
顽皮狗双雄

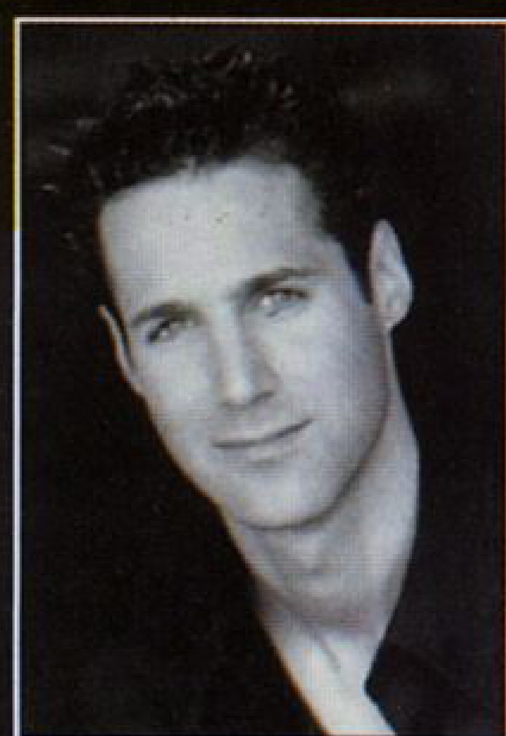
2007年5月，将接替久多良木健担任SCE社长职位的平井一夫，特意前往位于洛杉矶圣莫尼卡区的顽皮狗工作室（Naughty Dog），与麾下这群自PS时代一路纵横捭阖而来的得力干将们惜别。事后，顽皮狗的一位员工在自己博客上透露，平井一夫用略带生涩的英语当众诵读了英国19世纪诗人威廉·亨利的那首《不可征服》，这首诗最后两句是这样写的：我是自己命运的主宰，我是自己灵魂的舵手。即将履新的平井一夫不仅借此道出了心中的豪迈之情，对SCEA旗下这家顶尖开发团队，亦流露出惺惺相惜之意。纵观顽皮狗的开发历史，很多时候都是在与玩家的预期赛跑，自从2006年E3展上发表了《未知海域 德雷克的宝藏》，人们就笃信这将是一部充分展现PS3魅力的扛鼎大作，画面效果将会有何等惊人的演绎？角色和剧本又能否超越以往的作品？必须承认，想超越众多玩家的集体期待是一件非常困难的事情，但在2007年11月19日游戏正式推出后，仍然给了多数人以惊喜。其实早在PS、PS2时代，类似的成功就在反复的上演。

PS时代的《古惑狼》，PS2时代的《杰克与达斯特》以及如今的《未知海域 德雷克的宝藏》，这些顽皮狗开发历程中的里程碑式作品，无一不凝结着开发团队上下的奇思妙想，更成为书写Playstation传奇的鲜明印记。为什么在每一次主机更迭时，顽皮狗总能激发硬件潜能，在最大程度上呈现绝佳的视觉体验？这家对技术极度推崇的公司，又是如何在塑造游戏内容方面不落下风？顽皮狗创始人杰森·鲁宾（Jason Rubin）发表了自己的看法："当你6岁的时候，你不介意是否会被当成傻子，会问这问那儿，然后学到东西。我们始终坚持着这种6岁心态，有好奇心和冒险心态，这是成功的最好方式。"当然，这并不足以回答2004年杰森·鲁宾为何公开发表富有争议的"开发者宣言"并作出离开顽皮狗的决定，而继任者伊万·威尔斯（Evan Wells）又是如何摆脱创始人离去的阴影，带领这家老牌游戏公司在次世代焕发青春？伊万·威尔斯笑着说道："很多时候，对未来道路的选择如同寻找恋爱对象一样，简单而不可理喻，我想，这与公司的性格休戚相关。"



Q&A





Q：你从什么时候开始玩游戏？

鲁宾：7岁时我就开始玩游戏——一切能找到的游戏，要知道，当时游戏业大概也是这个年纪。

Q：有关画面与游戏性的争论，你有什么看法？

鲁宾：游戏开发者完全没必要纠缠这一点，本质上我们是演员，需要取悦玩家，而这恰恰是那些唯技术论者或标新立异创新者所遗忘的。

Q：你什么时候重归游戏业？

鲁宾：我始终拥有一颗玩家之心，所以会回来的，不过现阶段，我会把主要精力放在漫画上。

Q：顽皮狗为什么不制作一款射击游戏？

威尔斯：我们曾想制作一款FPS游戏，不过现在这个市场太拥挤了。

Q：哪部游戏对你的影响最深？

威尔斯：尽管很多设计师都会这么说，听起来有点陈词滥调，但是对我影响最大的游戏，依然是《ICO》。

Q：你的家人反对你做游戏吗？

威尔斯：谁说的？我经常让家人帮忙"测试"游戏，在我玩《未知海域 德雷克的宝藏》时，我的妻子会聚精会神的坐在一旁，她的感觉就像是在看电影。

第三个石匠

1983年，13岁的Andy Gavin始终对祖母讲述的一个故事难以忘怀。一个人遇到了三个石匠，问他们在做什么，第一位回答："我在敲石头挣钱。"第二位说："我在努力成为整个城市最棒的石匠。"第三个人抬头望天，眼中闪烁着充满希望的光芒，"我在建一座大教堂，可以容纳无数渴望慰籍的心灵。"这个故事的意义在于，世界上已经有很多第二位石匠，当然，第一类石匠会更多，而第三个石匠永远是最稀少的，他并非只专注于眼前的目标、任务，而是拥有更开阔的视野，工作在他心目中不仅是物质上的，更是精神上的。当Andy Gavin遇到与他同龄的杰森·鲁宾后，他相信眼前这个瘦瘦的、好动的男孩，就是故事中的"第三个石匠"。"鲁宾就爱尝试一些别人做不到的事情，即使失败了，也毫不气馁，一周后，他会兴冲冲的跑来对我说，自己终于成功了。"Andy Gavin回忆说。那个时候，杰森·鲁宾酷爱金属乐，尤其是著名的贝司手Jason Newsted和Megadeth乐队的灵魂吉他手Dave Mustaine。但他最痴迷的爱好还是玩电子游戏，所以，在他对Andy Gavin表达了开办一家游戏公司的想法时，Andy Gavin干脆的回答："那好吧"，这一年，两个人都只有15岁。

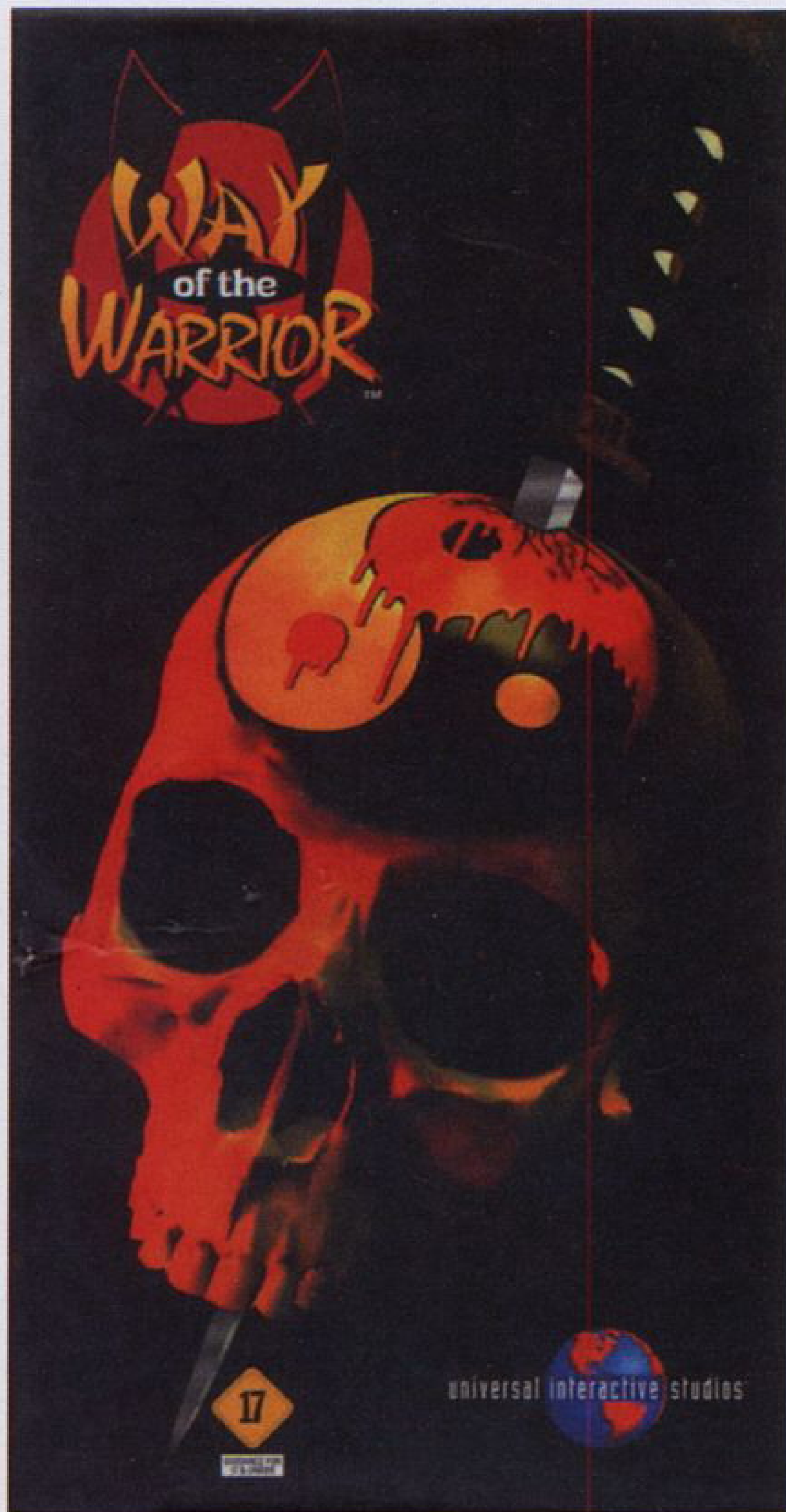
1985年夏天，在缺少启动资金、开发设备，甚至发展方向的情况下，杰森·鲁宾和Andy Gavin共同创建了名为果酱软件（Jam Software）的游戏公司。那个时候，成为年轻创业者是一件很时髦的事情，不过杰森·鲁宾的动机很单纯，赚到钱就去买更多的游戏。两个人的首部作品是《疯狂滑雪》（Ski Crazed），就像很多游戏产业成功故事所必须经历的苦难时光一样，游戏没有获得什么反响，最后以失败告终。这件事情并未给鲁宾造成打击，1988年，他们又在Apple II上推出了《梦想地带》（Dream Zone），鲁宾提供游戏创意和美工设计，Gavin负责编程。游戏讲述男主人公喝下了



▲《梦想地带》是首部支持VGA输出的电脑游戏。



▲《盗贼新手》的游戏画面。



▲《武士之路》游戏封面。

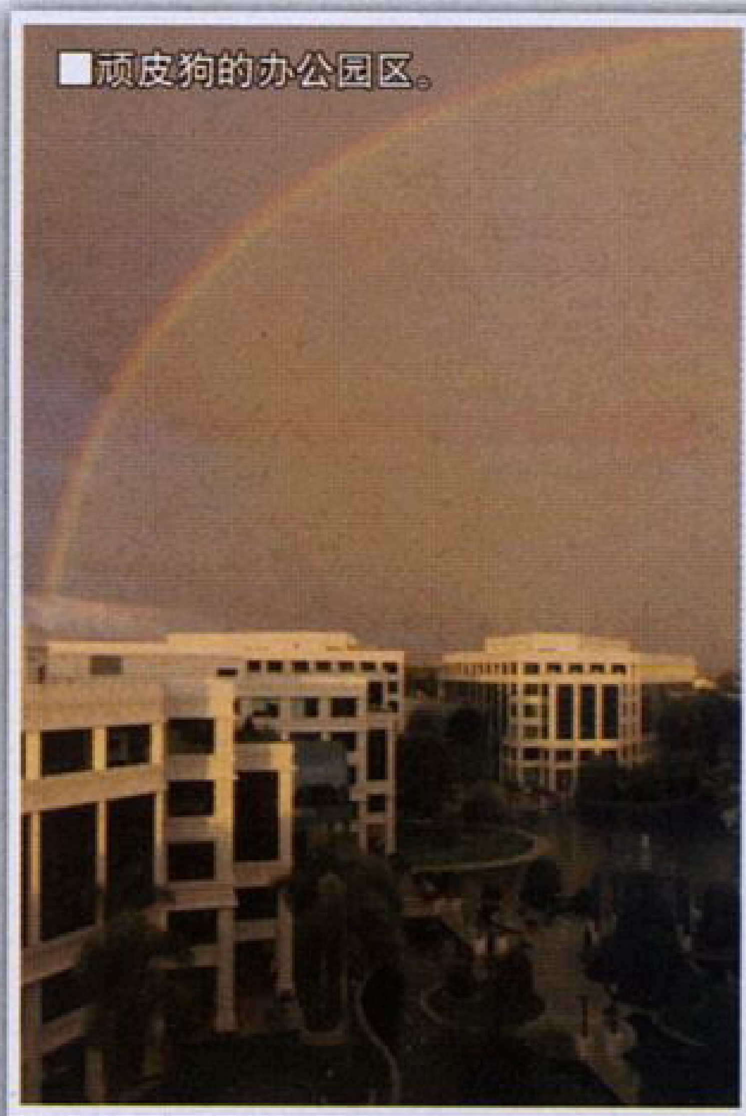
出"妈咪、妈咪"的惨叫声，令人不寒而栗。鲁宾对游戏画面表现出了格外的热情，随后推出的PC版本，成为电脑游戏历史上首部支持VGA输出的作品。正如游戏产业"小人物开创大故事"的隐喻，也许没有几个产业能像游戏业那样，承载着人类对青春期的信仰——人们天然相信年轻的、无所畏惧的力量能够取得成就。

很快，EA公司创始人Trip Hawkins就感受到了这种青春的力量，他非常看好杰森·鲁宾在游戏业的发展。他们为EA制作了一款充满创意的角色扮演游戏《盗贼新手》（Keef the Thief），玩家扮演一名初出茅庐的新贼，最终目标是窃取所在城市的金库。游戏系统包括盗窃、冒险、战斗和合成工具四个部分，多数时间以回合制进行，战斗则是即时的。这部大获成功的游戏，基本奠定了鲁宾的游戏风格：轻松有趣，富有探索性并拥有靓丽、出色的画面。此后，Trip Hawkins离开

一个疯子科学家的怪药，陷入了自己的梦中世界，需要找出回到现实的出口。值得一提的是，鲁宾设计了一个满屏幕跃动骷髅的游戏结束画面，并发

EA投入到全新游戏主机3DO的推广工作中，并拉来了鲁宾为其开发游戏。鲁宾参考当时流行的格斗游戏《致命格斗》，制作了一款名为《武士之路》（Way of the Warrior）的作品，再次取得了成功。同年，鲁宾将游戏公司的名称正式更名为"顽皮狗"（Naughty Dog），出人意料的是，在公司发展驶上快车道之际，鲁宾却并未选择乘胜追击，而是有意放慢脚步，他前往加州的新港海滩学习冲浪，并在附近大学进修3D图像设计。这次再充电经历，为日后顽皮狗的跃升积累了至关重要的心理与技术储备。

1993年CES展上，杰森·鲁宾认识了Skip Paul，环球影业旗下环球互动的项目组负责人，对顽皮狗早有耳闻的Skip Paul，大力邀请鲁宾加盟并为环球互动开发三部原创游戏。于是，鲁宾和顽皮狗的其他成员一起搬到了环球互动的办公楼工作。在这里，他结识了两名对自己职业生涯产生深远影响的朋友与行业伙伴：一位是环球互动的副总裁，游戏业的传奇人物Mark Cerny，他是雅达利游戏《滚珠台》的创造者，在日本参与过《刺猬索尼克》的开发工作，日后还担任SCE核心技术支持团队Ice Team的负责人。另一位则是与鲁宾年纪相仿的Insomniac Games总裁Ted Price，这家公司堪称顽皮狗在游戏开发领域最志同道合的战友——也许还是主要的竞争者。我们可以很容易发现两家公司的原创作品《古惑狼》、《小龙斯派罗》和《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》在气质与开发理念上的诸多相似之处。直到这里，我们的故事将进入到一个激动人心的篇章，因为Mark Cerny在某日突然闯进鲁宾的办公室，大声对他说："我们要为PS做一款游戏，而且它必须是3D的！"


■顽皮狗的办公园区。

3D世界

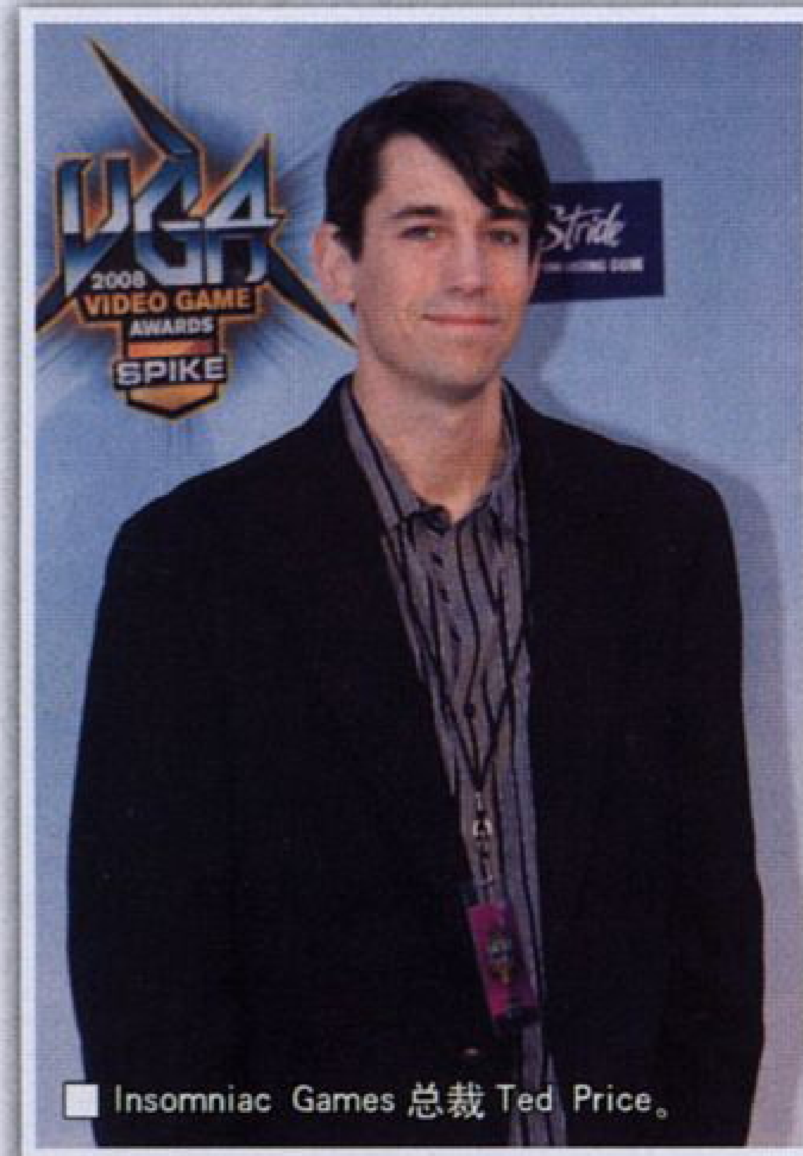
杰森·鲁宾最终决定制作一款3D平台游戏，并为此绘制了一个惟妙惟肖的卡通袋狼形象。当游戏的构思与剧本完成后，《古惑狼》（Crash Bandicoot）游戏已经初具雏形。顽皮狗也不可避免地与当时游戏业的一项焦点难题短兵相接：如何顺利实现平台游戏的3D化？鲁宾回忆说："当时中裕司正在制作《梦精灵》，宫本茂正在制作下一代的《马里奥》，而我们在为PS工作，大家都面临着相同的问题：如何将2D平台游戏引入3D世界？《梦精灵》保留了很多2D的感觉，宫本茂的3D化步伐走得最远，而我们则类似于将2D游戏以90度呈现出来，并以后方视角进行游戏，我们为这种设计取了一个绰号"索尼克的屁股"，因为多数时候主角的屁股都会朝向玩家。有些人说，我们借鉴了《马里奥64》，其实一直到《古惑狼》项目进入Alpha阶段，我们才有幸第一次见到《马里奥64》，坦率地说，我们认真研究过的游戏其实是《超级大金刚》。"在这段艰苦的日子里，鲁宾和他的团队每天都要工作16~18个小时，大量时间和精力花在引擎与底层技术上。直到1996年5月《古惑狼》在E3展上大放异彩，开发团队才真正松了一口气，媒体普遍认为"古惑狼是PS对《马里奥64》的强势回应。"显然，这段评语是对顽皮狗的十足褒奖。

1996年8月31日《古惑狼》正式推出，同年销量就突破了150万套，袋狼Crash成为PS平台脍炙人口的经典游戏角色。杰森·鲁宾也随之声名鹊起，在接受采访时他自信的表示："令人欣慰，我们成功创造了古惑狼引擎，并且追上了这一轮的技术革命周期，玩家普遍渴望一个自由的全3D世界，而我们为PS的同类游戏确立一个标准。"对比同时期的《马里奥64》，在图像平滑和场景多样性方面，《古惑狼》略显不足，但是丰富的色彩以及充满细节的雨林效果无疑更胜一筹。游戏的大部分时间都令人兴奋，因为玩家从头到尾都要动个不停，跳跃成为游戏的核心动作。顽皮狗明智的放弃了非线性的流程设定，改为直线性的关卡，反而可以更好的聚焦场景设计。当然，游戏也存在一些不足，比如由于移动和跳跃带有惯性，无形中提高了控制难度，而且游戏存档也比较麻烦。依据传统经验，一部成功的游戏作品，意味着制作组将拥有更充裕的预算，招募更多的员工，当然，还有更多的游戏开发计划。但鲁宾生硬的否决了这种前景，他告诫自己的团队，"在顽皮狗，这是一条法则，一次只做一个项目，竭尽全力完善它，我们要花费全部潜能创造最好


■顽皮狗总裁伊万·威尔斯。

的游戏，所以，不会有衍生产品，不会有更多的游戏。”

1997年10月31日，《古惑狼2 Cortex的反击》（Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back）发售，主人公Crash被邪恶的Cortex博士和N. Brio逼迫收集水晶和宝石，在游戏全部25个场景中，每个场景都藏匿有水晶和宝石（宝石更难找到）。虽然依旧是直线流程，但是增加了奇异房间的设定，每个奇异房间包括五个关卡，如果玩家在某个关卡卡住，可以选择从其它关卡进行游戏。场景多样性比前作有了显著提高，有时玩家需要不断跳跃躲避一头疯狂的北极熊，有时要在阴暗的下水道探索，甚至可以使用喷射背包。游戏整体难度有所下降，不过某些场景还是需要“背版”通过。毫无疑问，《古惑狼2》兑现了鲁宾精益求精的承诺，再次提升了顽皮狗的开发成色，也使古惑狼系列跃升为PS平台最卖座的动作游戏之一。在这个过程中，鲁宾对公司发展始终保持一种有效的自我节制，殊为难得。当然，这并不妨碍他从团队中寻找得力的管理搭档，以便驾驭更大的局面，伊万·威尔斯渐渐进入了他的视线。



Insomniac Games总裁Ted Price。

“即使是一只坏表，在一天24小时内，至少有两次是准确的。”鲁宾略带嘲讽地对伊万·威尔斯说，“你的建议当然有正确的地方，但我不认为它行得通。”事实上，鲁宾非常欣赏眼前的这个年轻人，由他率领的研发小组总是表现的效率惊人，虽然和自己一样都是美工出身，但是他身上具有一种管理者的气质。威尔斯依旧平心静气的解释着自己的方案，并尽量用舒缓的语言缓解鲁宾的情绪，一个小时后，鲁宾再度开口：“我想你是对的。”不久以后，鲁宾任命威尔斯担任《古惑狼3》的设计主管，并在日常管理中给予他更多的信任。总的来说，鲁宾保持着创业者的形象，善于鼓舞人心，而威尔斯说起话则要谨慎许多，如果说鲁宾是个具有高瞻远瞩的产业偶像，那么威尔斯就是一个具有强烈实用主义精神的公司管理者，但是两个人拥有共同的目标，并且对成功的定义达成一致——目前的顽皮狗还不够伟大。起初，公司内部包括另一位创始人Andy Gavin对这种合作提出质疑，因为权力是无法分享的，组织的信任和个人的忠诚是一回事，人的本性和志向又是另外一回事。但是后来大家发现，两个人有着互补的脾气与能力。



在顽皮狗完成《古惑狼赛车》的开发后，拥有游戏版权的环球互动决定将“《古惑狼》系列”卖给威望迪娱乐，同样的命运也降临到了Insomniac Games头上，由他们开发的“《小龙斯派罗》系列”游戏的版权也一并出售。那时，鲁宾和Ted Price经常聚在一起喝酒，讨论游戏业的现状，两人对倾注大量心血的游戏品牌的离去深感担忧，不过想得更多的还是自己公司未来的发展。幸运的是，SCE适时向鲁宾提供了一份合作协议，整体收购顽皮狗，使其未来专注于PS2游戏的开发。事实上，几年前索尼就曾对顽皮狗注资，而顽皮狗的辉煌也始于Playstation主机，不过相关的收购谈判还是遇到了一些麻烦，鲁宾和威尔斯向索尼提出了两点要求，其一是顽皮狗拥有自主的开发权限，其二是希望拥有SCEA核心的技术团队Ice Team，经过一番长时间的拉锯战，双方最终达成合意，鲁宾的精神状态骤然从亢奋到疲惫，回家睡了一整天，三天后，收购协议正式签署。

哈狗帮

Ice Team的加盟令顽皮狗如虎添翼，也显示出鲁宾和威尔斯的战略眼光。作为欧美地区最早掌握PS2、PS3的技术团队，他们在PS2时代推出的“Kinetica”引擎，被广泛应用在《战神》、《杰克与达斯特》、《海豹突击队》、《烈火战车》等名作中。知名制作人David Jaffe曾赞叹：“对PS2而言，这款引擎的表现几乎是无敌的。”时至今日，在《战神3》、《杀戮地带2》、《小小大星球》、《MAG》、《无名英雄》等大作的研发现场，依然可以见到Ice Team技术人员的身影。客观地说，SCE与顽皮狗对彼此的需求十分明了：索尼要求顽皮狗能够打造出最具Playstation气质、最能发挥硬件机能，并在口碑与销量上双丰收的游戏大作。而顽皮狗则希望索尼不要干预其“专注于一个项目精益求精”的理念。不同的理念与分工，意味着利益、权力分配上的明显差异，因此，找到理想中的双方合意并不容易，所幸的是，两者都有足够的耐心渐入佳境。

游戏产业是一个人才流动性较大的行业，对现有85名员工的顽皮狗而言同样是个棘手问题。鲁宾为人颇重感情，他的人才政策显得弹性十足，对于希望自主创业的成员，顽皮狗会进行适度扶持，离职员工每年都会收到圣诞贺卡，公司也会优先聘用前员工。正因为如此，顽皮狗在游戏产业建立了一个相当广泛的人才关系网，不少开发者与这家公司有着千丝万缕的联系，被媒体戏言为“哈狗帮”。2002年顽皮狗的几位核心员工加盟Insomniac Games，促成这家公司逐渐转为索尼第二方。2003年顽皮狗的若干员工自组Ready At Dawn，日后成为PSP游戏开发的中坚力量。在游戏产业如沐春风的顽皮狗，历时三年时间，终于推出了公司首部PS2作品：《杰克与达斯特 先驱的遗产》（Jak & Daxter: The Precursor Legacy），在一定程度上，重新打开了游戏产业的想像空间。与《古惑狼》相比，这部游戏拥有一个真正广阔的3D世界，炉火纯青的无缝连接技术，使玩家远离了恼人的读取时间，经典的角色组合、卓越的动作设计以及大量幽默元素，让《杰克与达斯特》轻而易举地成为了顽皮狗的新招牌和大众偶像。


顽皮狗的办公室。

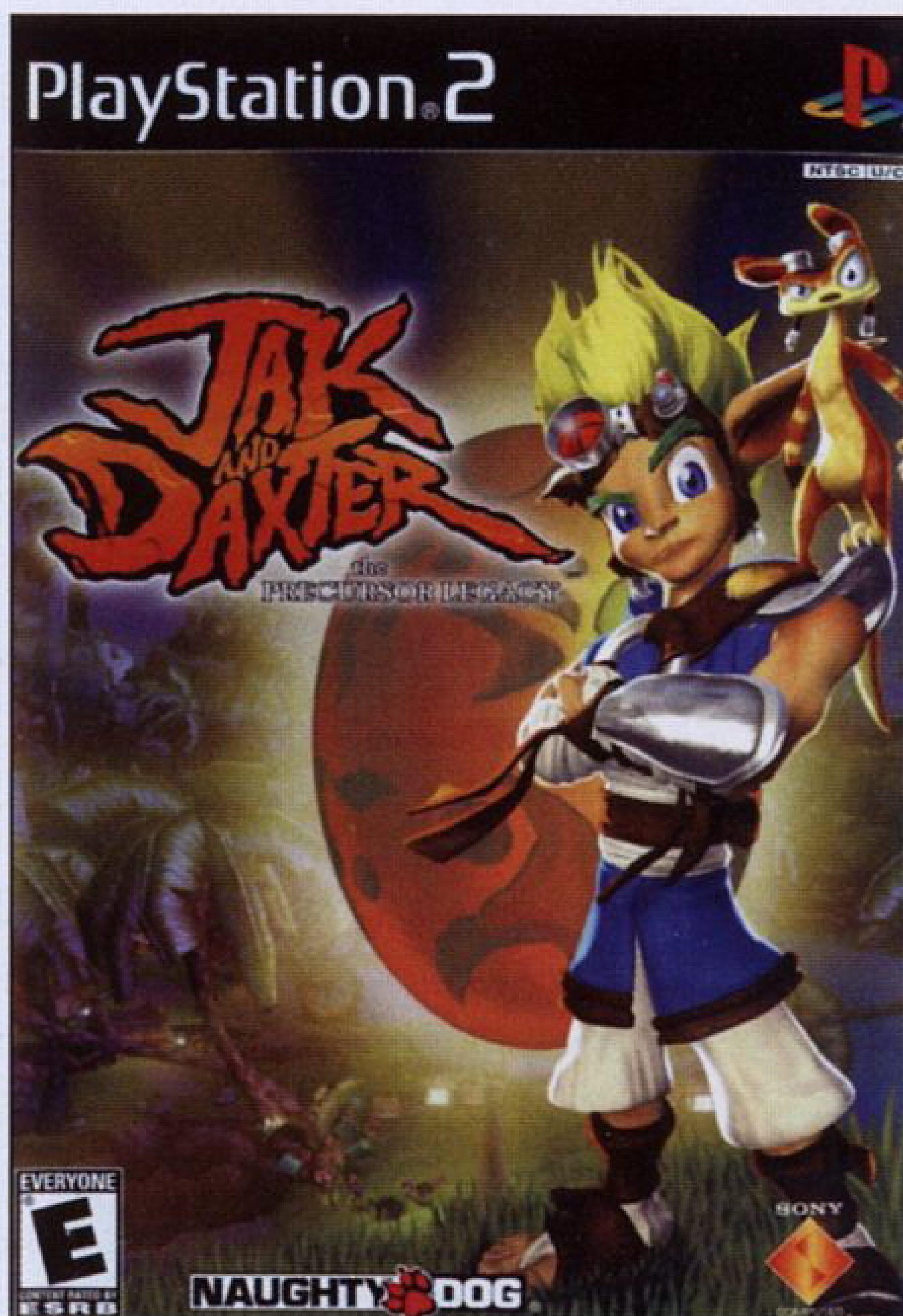
顽皮狗的游戏作品几乎没有出现过延期状况，主要得益于威尔斯科学的项目内控，他强调说：“通过简化复杂的过程接近正确答案，往往正确的道路总是因为过多的人和无数的指挥而偏离走样。”顽皮狗在开发过程中建立了一种包含多个里程碑式节点的柔性开发目标，如果一个目标没有达成，开发团队会找出原因所在，迅速做出针对性地调整。


■顽皮狗开发团队的万圣节晚会。

基于LISP函数式编程语言，顽皮狗自主研发了GOOL 和GOAL两种编程语言，极大提高了游戏的开发效率。此外，顽皮狗从一开始就将《杰克与达斯特》定位为全球发售的作品，因此在引擎阶段就建构了相应的代码，在后期可以更从容的解决PAL、NTSC制式转换，多国语音、文字翻译等问题。当然，对普通玩家而言最大的感受是，当操作杰克爬上地图的高点建筑后，一眼望去，甚至可以看到极远处的游戏场景，这在PS2初期作品中是难以想象的。

2003年10月14日，顽皮狗推出了《杰克II》（Jak II），故事讲述杰克和达斯特来到了一个被邪恶男爵Praxis占领的城市Haven City，不仅要反抗男爵的统治，还要对付邪恶的金属头，不过城市中的反叛军会向你伸出援手。Haven City是整个游戏世界的中心，类似于《横行霸道》中的自由城，不仅异常庞大，而且有各色各样的居民、飞行车甚至男爵的军队穿梭在城市间。游戏加入了更多战斗为导向的内容，杰克甚至可以变身为暗黑杰克，相当于进入了狂暴状态。《杰克II》支持Dolby Pro Logic II音效，角色的多边形数量达到了15000，游戏中充斥着各种华丽的光源反射和景深雾化效果，而游戏本身的运行却相当流畅，充分体现出顽皮狗把握PS2主机性能的深厚功力。《杰克与达斯特》前两部作品的销量超过了300万套，尽管一度传闻系列会以三部曲的方式结束，不过日前威尔斯表示：“大家都爱杰克，所以这款游戏肯定会登陆PS3。”

顽皮狗迎来了高速发展的黄金期，而对已近不惑之年的鲁宾来说，虽然仍然像以前一样每天工作十余个小时，但在各种会议间隙，鲁宾更多时候会仰在沙发中，尽显疲惫之态。他感慨道：“通常，一部影片拍摄完毕，导演会获得三个月或半年的假期，尽情放松、度假、再充电，而在游戏业，当我们完成一个项目后，作为负责人，我需要立刻投入到新计划中。”2004年初，经过一番痛苦的抉择，鲁宾下定决心离开顽皮狗，在告别讲话中，他洒脱的表示：“这就像一部电影，该结束的时候就应该让它结束，何况已经有了这样一个精彩的结尾。”除了顽皮狗自身的成功，最令鲁宾欣慰的是，他为这间公司培养了一名足以接棒的新领袖：伊万·威尔斯。在接受采访时，威尔斯一再强调维护顽皮狗文化的重要性：“玩家喜欢顽皮狗，希望我们赢，希望我们能做得更多，但我不想急着做一些让人印象深刻的事情，那样意味着你在为自己考虑，我觉得还是把公司的长远发展放在第一位，公司做好了，一切都会更好。”



▲《杰克与达斯特》的游戏包装封面。

谁是德雷克？

在游戏业对杰森·鲁宾依依惜别之际，他却抛出了一枚重磅炸弹：2004年3月召开的拉斯韦加斯D.I.C.E大会上，鲁宾发表了著名的“开发者宣言”，号召游戏制作者维护自身权益以及创造性价值，同发行商进行斗争与交涉。他将现在的游戏业比喻成1950年代的电影产业，那时，电影明星、导演和剧本作者们联合起来与电影公司谈判，最终摆脱了“铁屋合同”的束缚，可以制作自己喜欢的电影，并在拍摄过程中拥有更自由的权限。这番演讲获得在场听众起立以及热烈掌声，一些媒体甚至宣称这意味着“游戏开发者的觉醒”，Relic娱乐的首席运营官Ron Moravec表示：“鲁宾的演讲包含大量正面的观点，毫无疑问，是开发者创造了游戏的大部分价值。我认为鲁宾的声援，将有助于开发者从发行商那里获得更公平合理的合同。”唯一美中不足的是，这段激情澎湃的演讲出自一个即将告别游戏产业人的口中。经过一段充分休整，鲁宾在网络媒体领域同样施展了自己的才华，他建立了一个将图片、视频转化为幻灯片的web2.0网站Flektor.com，最终高价卖给了MySpace。如果说当年索尼收购顽皮狗，使他成为千万富翁，那么通过这次套现，鲁宾跨进了亿万富翁的行列。随后，鲁宾又将兴趣转移到了漫画业，创作的漫画《钢铁与少女》（Iron and the Maiden）备受外界好评。

与此同时，威尔斯麾下的



■杰森·鲁宾在美国动漫展上发言。



■顽皮狗用达斯特的形象演示游戏产业的发展。

顽皮狗也在筹划迈进更富挑战性的次世代游戏世界，《未知海域 德雷克的宝藏》成为公司历史上规模最大、内容最复杂的开发项目。不难看出，现在的顽皮狗也在发生着潜移默化的改变，更多地体现出威尔斯的个人印记。游戏更趋向于成人化的风格，开发流程一改过去从技术着手的惯例，首先聚焦游戏性本身，在内容取舍方面表现得更加大胆。比如《未知海域 德雷克的宝藏》一直采用自动锁定射击的方式，并通过按键组合表现精彩的近身格斗，但最后一刻开发组还是决定改为手动射击模式。而在游戏的角色塑造方面，顽皮狗强调“表演而不是说出来”，不仅动作捕捉和配音演员尽量选择同一人，而且鼓励演员即兴表演。对于整个游戏的创作过程，威尔斯幽默的总结道：“我们流血、我们哭泣、我们大笑，最终，我们征服！”事实上，拥有一个美轮美奂的热带世界和好莱坞电影级别表现力的《未知海域 德雷克的宝藏》，同样征服了无数PS3游戏玩家，甚至鲁宾对它都大加赞赏：“这部游戏棒极了，令人惊异得好，甚至让我有了一种感觉，当初我应该留下来，和这群游戏产业最有天赋的人一起工作。”

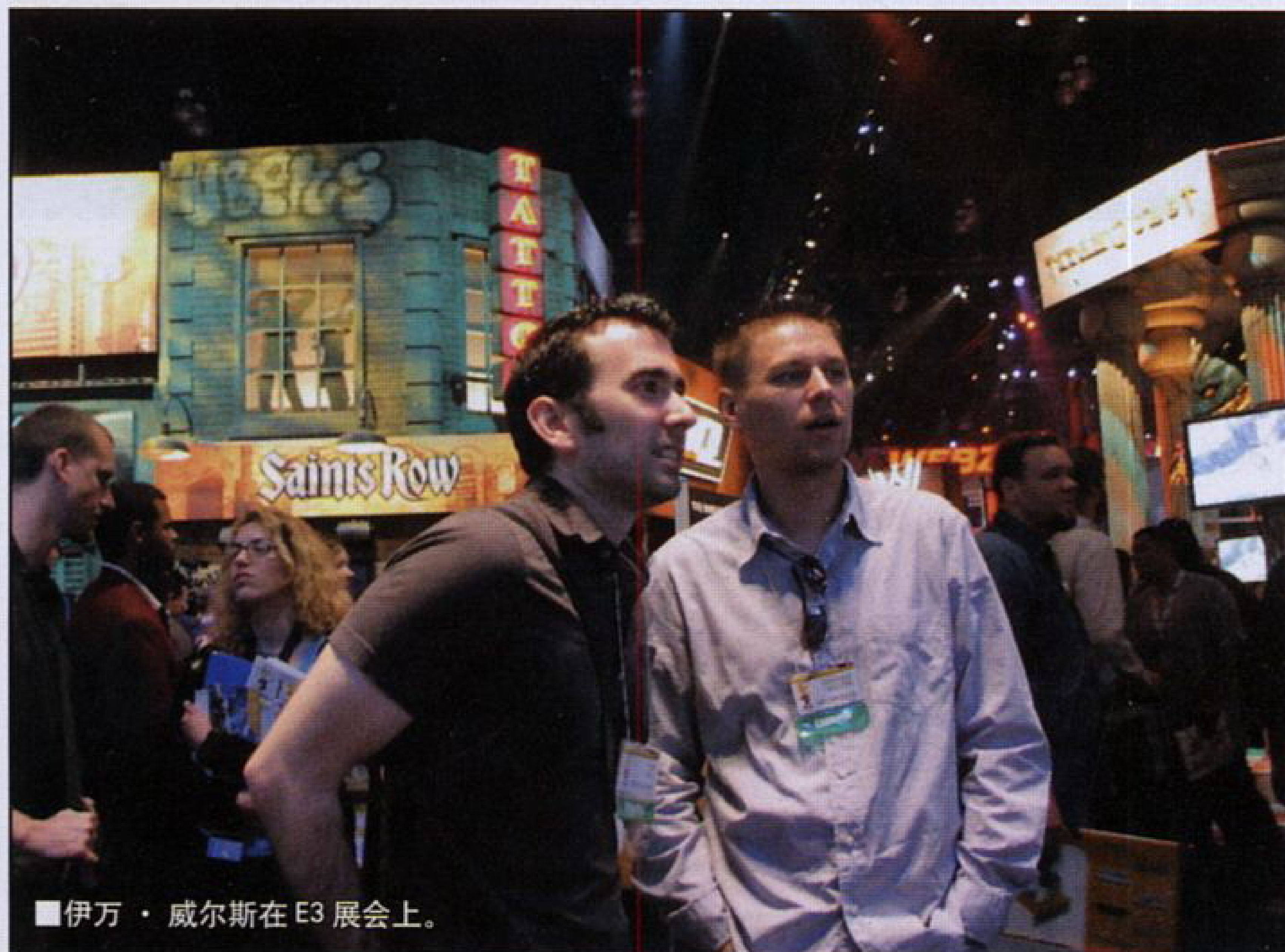
有趣的是，不少人相信《未知海域 德雷克的宝藏》的男主角，性格开朗机智的财宝猎人内森·德雷克就是以杰森·鲁宾为原型设计的，因为两个人长得实在太像了，或许是顽皮狗的开发者在向这位公司的创始人致敬。威尔斯回应说：“很多人对我说，德雷克长得像他的亲人、邻居、甚至是男朋友，现在又有了足球明星（切尔西的兰帕德）的说法，我很高兴，我们设计了一个真正的大众面孔……而且，我们的角色设计师并没有见过杰森。”鲁宾则笑着表示：“德雷克长得像我？最近几个月，我不断地被问到这个问题，诚实地说，我不觉得他很像我，现在是威尔斯掌管着顽皮狗，我觉得德雷克更像他……而且，我长得很普通，没啥标新立异的地方，当然，这算不上一件坏事情。”



作为顽皮狗的领导者，威尔斯经常要在媒体的镁光灯下亮相，谈论自己对游戏产业的种种看法。凭借真诚、幽默的谈吐，使他获得了不少玩家的爱戴。当有人问在游戏业取得成功需要哪些心理特质时，他严肃的回答：“坚持个人的创新判断，客观看待成功过程中的艰辛，学会在非议中逐步走向成熟。”在一次游戏产业的活动中，站在台上回答问题的威尔斯，收到了一张问题纸条，“你什么时候告别游戏业，选择一份正常点的职业？”对于这个略带挑衅意味的问题，威尔斯用一种幽默的方式轻松化解：“妈妈，你在这里吗？这是你给我的问题吗？”台下随即响起了善意的笑声和经久不息的掌声。

或许，威尔斯始终不肯承认内森·德雷克与杰森·鲁宾存在相似之处，是因为顽皮狗计划在《未知海域2》中展现男主角德雷克更多的性格缺陷，游戏场景也将从阳光明媚的热带岛屿转向冰天雪地的喜马拉雅山和神秘的尼泊尔城市，探寻西藏传说中的“香巴拉”——世人憧憬的人间天堂香格里拉。续作在继续完善攀爬与射击系统的基础上，将带来更加精彩的谜题设计以及类似《潜龙谍影4》的“动态潜行”系统。最重要的是，顽皮狗潜心研发的2.0游戏引擎将在这部作品中初次亮相，威尔斯高调宣称：“在《神秘海域》的开发中，我们差不多使用了PS3的SPU约30%的机能。这一次，我们的目标是彻底榨干SPU，为玩家呈现PS3硬件能力极致的卓越画面和视觉表现。”

如果在一个行业待的足够久，就会发现，确实有一些事情会反复出现，比如成功者的兴衰更替，曾经的引领潮流者，总会在掌握“统治权”或长或短时间之后，迎来新的挑战，由此驱动整个行业向前发展。在游戏产业之中，当年声名鹊起的Rare逐渐沦为平庸，而同样度过漫长二十余年的顽皮狗却青春依旧。或许，这需要洞悉市场的敏锐，适时投机的冒险精神，以及一些不可预知的好运气。在公司高度协调的运转机制下，顽皮狗的开发团队被最有效的调动起来，技术和资源的充分储备，专注于一款核心产品开发并反复打磨润色，保证了高质量游戏作品的稳定产出，这些游戏又以良好的口碑形成了市场影响力，由此进一步促进行业顶尖人才的加盟，使顽皮狗有了持续进化的可能。当然，也不要忘记杰森·鲁宾和伊万·威尔斯的个人贡献，他们高瞻远瞩的眼光和稳定的心理状态同样不可或缺。在一次采访中，威尔斯平静地表示：“我很少去想上帝给我一个什么特别想要的能力，我的一个人生重要准则是不贪不求，如果我不贪婪，那么获得什么我都会满意，如果我不求他人，就不会有尴尬的事情。”



■伊万·威尔斯在E3展会上。



■鲁宾创作的《钢铁与少女》漫画。

文 清国倾城
编 星夜
美编 NINA

传世之书

游音幻梦曲

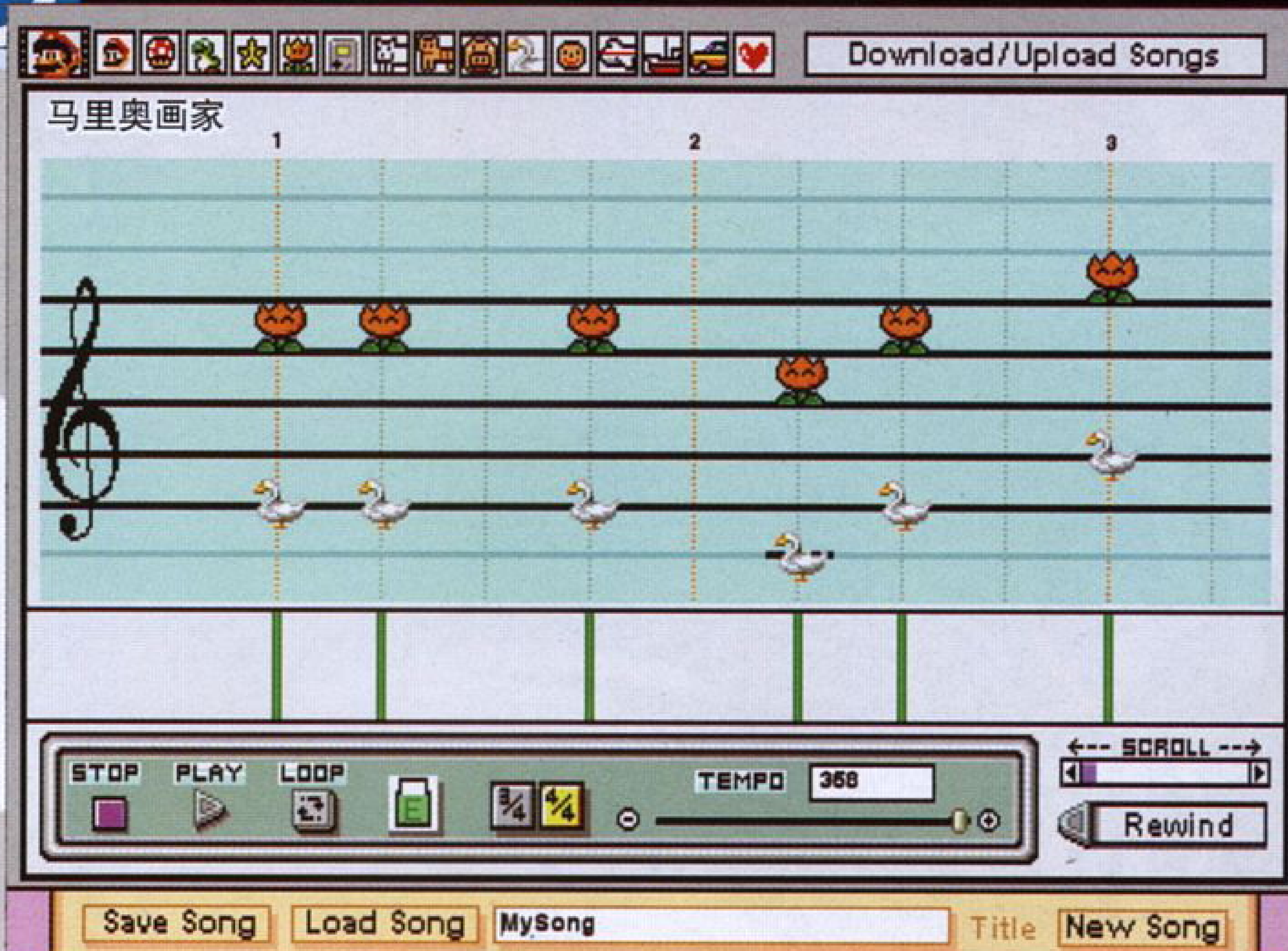
音乐游戏历代记

1982年，Arista唱片公司总裁Clive Davis在《Billboard》上撰写了一篇评论，对游戏产业将来可能对音乐产业造成的冲击表示反驳。Davis的论点早已随着时间的流逝而证明了自己的正确性，但当时他却找错了论据。Davis认为，游戏音乐简陋得“令人发指”，“没人能记住游戏中的音乐”。而很多年后美国的一项调查显示，66%的大学生都清楚地记得《超级马里奥兄弟》的旋律。音乐是游戏不可或缺的一部分，在很多时候，它也是很多经典游戏最令人记忆深刻的一部分。

玩游戏、听音乐对很多人来说是放松神经的最佳方式，用音乐加强人们的游戏感受，这是所有游戏音乐人的目标。不过也有一些人喜欢逆向思维，他们提出了“玩音乐、听游戏”的概念，于是诞生了一种被称为“音乐游戏”的新类型，以此为契机，音乐产业与游戏产业有了奇妙的重叠。随着旋律而动的手指，按出了一个年产值数十亿美元的巨大产业……



序章 Prologue 音乐游戏的史前时代



马里奥画家

从技术角度来说，如今音乐游戏应该可以算是最简单的游戏类型之一，但在整个游戏发展史中，音乐游戏却是较晚诞生的一种游戏类型，这可能是因为早期游戏机的音频硬件比图像芯片还要落后。在FC时代之前，多数游戏几乎就没有音乐的概念，整个游戏由始至终只有一些简单的效果音。FC诞生后，天才的游戏音乐设计师们创造了无数简单却动听的旋律。早期的FC游戏通常使用3个音源用于处理音乐，还有一个音源用来处理音效。之后程序员发现了将全部4个音源用于处理音乐的秘诀，让游戏的音乐效果有了一定的进化。1986年，随着FC外接磁碟机的推出，游戏容量大幅提升，并且在磁碟机中还增加了一个FM音源处理器，令FC磁碟机的音效明显增强。利用这一特性，终于有一些音乐家注意到了游戏在音乐应用上的可能性。

毕业于日本筑波大学艺术研究科的岩井俊雄是音乐游戏的先锋，由于一直投身于采用新潮技术进行艺术创作的前沿领域，岩井俊雄比大多数艺术家更早注意到游戏在艺术发展中的可能性。1987年，岩井俊雄从筑波大学硕士毕业的同一年，他与ASCII公司合作开发的《Otocky》在FC磁碟机上推出，这款游戏被认为是音乐游戏真正的开山鼻祖。

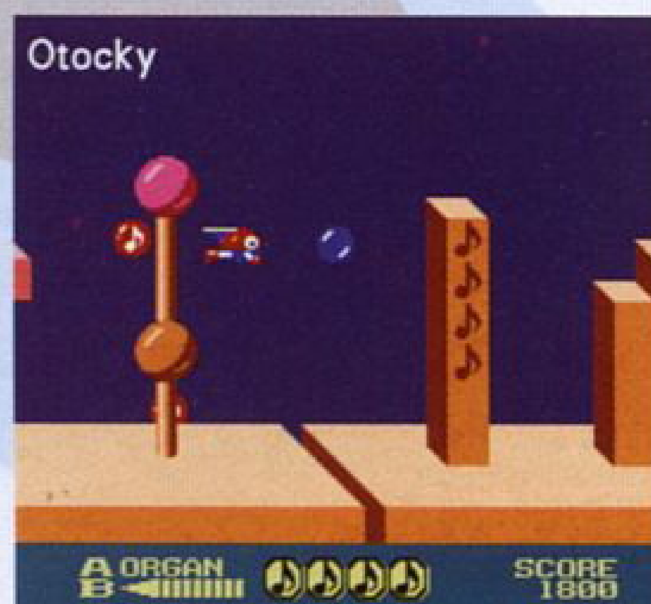
《Otocky》虽然从类型划分来说应该是属于横卷轴射击游戏，但音乐才是它的精髓。在游戏中，玩家的飞船以球为武器，玩家可以将球朝八个方向发射，而每个方向各对应一个音符，当玩家按开火键时相应的音符就会响起，并且即时融入到背景音乐的节拍中，相当于为一首现成的音乐添加自己的节拍，让玩家的射击过程与音乐奇妙融合，甚至在射击的过程中创造自己的曲目。《Otocky》的系统设计非常巧妙，即使以今天的眼光来看也是一款充满乐趣与创意的游戏。玩家发射出的球不仅可以消灭敌人，还可以收集武器和乐器，让之后发射出的球有不同的乐器音效，提高了游戏的变化性，在游戏过程中还要收集各种音符才能过关。游戏通关后可以获得一个音乐编辑器，利用FC磁碟机可以将数据写入到磁盘中的优点，玩家可以用编辑器创作音乐，然后保存到磁盘里。本作被认为是水口哲也的代表作《Rez》的前身。

《Otocky》发售的4个月后，另一款更接近于现代音乐游戏的作品在FC上诞生了——这是由Bandai开发的《卡拉OK工作室》。这款游戏相当于FC的一个外接装置，将其插到FC的卡带插槽中，再将麦克风连接到该装置的麦克风接口即可。该系统本身内置了一些关卡，感兴趣的玩家也可以选购Bandai推出的零卖的小型扩充卡带，这样就可以游玩新的关卡和其他新内容。《卡拉OK工作室》是上世纪80年代卡拉OK在日本大流行的时代产物，与时俱进的Bandai趁着当时对于卡拉OK歌曲的版权管理不严，在没有取得相关授权的情况下收录了不少流行歌曲。游戏方式与普通卡拉OK类似，只不过画面与音乐都是8位机的级别。它的神奇之处主要在于其附带的麦克风，它能够侦测人类的语音，系统根据侦测到的歌声判断歌唱者的音准，并据此打分。由于语音识别技术在当时还十分新鲜，能达到民用级的廉价语音识别设备更是凤毛麟角，不过正是由于该技术过于超前，因而存在诸多问题，语音识别的准确度极低，过于简陋的音乐也很难调动K歌迷们的兴趣。

1990年，美国的“The Software Toolworks”公司在FC、SFC和MD上推出了一套“神奇钢琴教学系统”(Miracle Piano Teaching System)，这是一套MIDI键盘教学工具，由键盘、踏板和软件构成，将其与主机连接，玩家就可以根据屏幕中的按键提示进行弹奏，还有一些与普通游戏一样充满趣味性的教学课程，例如在一个造桥游戏中，玩家要在正确的时间按键盘上的准确键位才能造好桥，否则屏幕中的小人就会掉落水中。还有一个打鸭子游戏需要正确按键才能射中鸭子。这套系统主要面向音乐学校和家庭教学，可以作为正规钢琴课的一个好助手。不过它的售价非常高昂，达到了500美元，因此销量很低，是一款非常罕见的周边。这套设备本身不连接FC也照样可以使用，而且就算连接了FC，也完全没有使用到FC的音源处理能力，所有FC的MIDI信息都通过该设备内置的ROM转化为音频后，通过乐器本身的立体声扬声器播放，这让它可以不用受到FC的简陋硬件限制，有较好的音质表现。

在音乐游戏的史前时代里，还有一个非音乐游戏，却不得不提的作品是由任天堂在SFC上推出的《马里奥画家》。虽然它本身是一款围绕绘画的软件，但其中真正最耐玩的迷你游戏却是其中的一个音乐游戏。《马里奥画家》发售于1992年8月1日，配备了任天堂特别研发的SFC专用鼠标。《马里奥画家》的游戏主体是一个绘图软件，与电脑上常见的绘图软件一样，没有多少乐趣可言，不过在这个绘图软件之外的各种迷你游戏却表现了任天堂游戏一贯的趣味性。在“作曲家”游戏中，玩家可以将“《马里奥》系列”的各种音效放到五线谱上，千万别小看这个小小的功能，就算是用最基本的音符，你也可以创作出一些意想不到的动听音乐。后来有不少玩家受到这种音序器的启发，开发了不少类似的迷你软件，至今仍然可以在YouTube上看到很多高手用它创作的精彩音乐。

1994年，32位机的出现和CD-ROM的全面应用让游戏进入了CD音源时代，这是游戏音乐的一次革命性进化，从此游戏机可以实现音乐CD般的高保真立体声效果。过去因为卡带容量和硬件性能限制而束手束脚的游戏音乐创作者们发现眼前是一个崭新的广阔世界，他们脱去了身上所有的枷锁，在这个新世界里放飞自己的创造力。容量数十倍于卡带的CD-ROM，为音乐游戏新时代的到来提供了土壤。



Otocky



卡拉OK工作室


神奇钢琴教学系统



马里奥画家

第一章 Act 1
奠基者：松浦雅也与《啪啦啪啦啪》

在日本著名导演北野武的豪宅外，穿过一条小巷，周围是一些典雅的咖啡馆和精致的艺廊，街边的豪宅与欧洲名车随处可见。穿过几个街区后，就来到了一个普通的住宅——那里是曾名噪一时的七音社的办公室。

七音社的办公室其实不算是办公室，只能说是一间公寓。与传统的日式公寓一样，推开门之后，你首先看到的是鞋盒与拖鞋。经过一个小小的走廊，就来到了客厅以及一个小隔间。在小隔间的另一边，可以听到鼠标以及键盘噼啪响的声音。在这个办公室里，有6成的女性，你会看到她们一身休闲的衣着，在房间里外晃来晃去。

"我希望制作能够同时吸引男性和女性的游戏，就像音乐一样。"七音社创始人松浦雅也说，"如果有哪首音乐只能吸引男性，那一定非常、非常难听。"

松浦雅也自称打从娘胎出来那一刻，他就已经对音乐产生了兴趣。他诞生在一个热爱音乐的家庭，他的父亲喜欢西方音乐，主要是爵士乐与电影配乐。松浦雅也能够记住的第一首歌是纳京高（Nat King Cole）的歌曲，那时他才两三岁，"我不知道为什么那个人那么黑，那么胖，声音那么低沉。在日本从来没有听过那样的嗓音。"3岁时松浦家搬到了大阪市中心，纳京高是松浦雅也对3岁之前的惟一记忆。

10岁那年，松浦家又从大阪府中心搬到了郊区的枚方市。由于远离了所有的童年玩伴，松浦雅也只能孤独地待在教室中度过了刚转校时艰难的几周。在百无聊赖中，教室里的管风琴引起了他的兴趣，他开始用管风琴瞎演奏，他发现有一些仅仅听过几遍的歌曲他也能仅凭记忆准确地演奏。松浦雅也知道自己有音乐的天赋，他热爱音乐，将所有空闲的时间用来练习音乐。1980年代初，20岁出头的松浦雅也开始参加各种新潮流乐队，他是一个娴熟的键盘手，也是一个娴熟的吉他手和低音歌手。进入立命馆大学后，他曾给校电台作曲。有一次录制节目，一位特邀的美国主持人希望找到能哼唱英语歌曲的人才，松浦雅也找到了英语歌曲唱功了得的安则麻美。此次合作之后，他们借机成立了自己的小乐队，叫做"PSY'S"。当时，松浦雅也同时也在一家广播电台兼职，他借助一位有点交情的音乐制作人，将自己辛苦录制的一个样本唱片寄给了一家唱片公司，这家公司就是改变了松浦雅也命运的Sony Music。

1985年，PSY'S与Sony Music签了约。作为日本最早使用尖端电脑音效的乐队之一，PSY'S以其独特的风格在日本流行乐坛闯出了一片天地。《情感引擎》、《天使之夜》等代表作风靡一时，在《城市猎人》等热门动画中都采用了他们的作品。PSY'S的专辑陆续推出，巡回演唱会也获得成功。但松浦不满足于日本国内的成功。1980年代的J-Pop很难打开国际市场，唱片公司都是专注于日本市场，而松浦相信他们的作品也有走向世界的潜力。

在他的音乐世界中稳步前进的同时，松浦雅也开始尝试一些新领域。1993年他与夫人季里一起成立了七音社。季里夫人是一位CG美术家，在她的影响下松浦雅也开始关注计算机技术。七音社成立的同年，松浦雅也推出了面向麦金塔电脑的音乐多媒体作品《七色》，它获得了那一年的音乐软件多媒体大奖，松浦雅也本人成为日本第一位推出CD-ROM作品的音乐家。在卡带和磁盘仍然大行其道的当时，大容量的CD-ROM以其无穷的可能性吸引了大量前沿艺术家。但CD-ROM仍然是一种较为昂贵的媒体，使用CD-ROM的设备非常罕见。在应用CD-ROM的设备中，游戏机是最为深入普通大众的消费电子。已经开始进军CD-ROM市场的松浦雅也自然而然的注意到了搭载CD-ROM的新生代游戏机。

松浦雅也有一位从事游戏行业的朋友，在他的帮助下，松浦雅也制作了一个简单的游戏样本。游戏中还收录了真人语音，松浦雅也利用他和索尼音乐的关系，拉来了索尼旗下的一位签约艺人，他曾为瑞士动画角色Pingu配音。索尼对松浦雅也的这款游戏很感兴趣，但当时索尼音乐旗下的游戏工作室规模很小，发行的游戏数量屈指可数。当时久多良木健已经在为任天堂设计SFC的外接光碟机，他的办公室就在松浦雅也工作室的附近。松浦雅也曾找过久多良木健详谈许久，但最后都没法达成共识。那时松浦雅也并不知道，索尼与任天堂的谈判已经破局，在久多良木健的提议下，索尼正准备推出自己的游戏机，并设立一个独立的游戏事业部门。直到1994年12月，松浦雅也自己购买了一台PS时，对游戏产业动态缺乏关注的他才知道这部已成为热门话题的游戏机原来是索尼的产品。松浦雅也说："我没玩过几款游戏，能记住的只有《山脊赛车》。"

一年后，松浦雅也收到了一封邮件，这封信来自SCE副社长，信中说："听说您制作了一个很古怪的音乐播放器，您认为PS这个平台如何？"于是被中断了几年的谈判再次启动，一款名为《啪啦啪啦啪》的音乐游戏在松浦雅也与SCE的共同构思中悄然诞生。这款游戏成为了当今音乐游戏产业的奠基者。

为了全力制作《啪啦啪啦啪》，1996年6月，在PSY'S的第十张专辑推出后，松浦雅也退出了该乐队。为了给这款独特的游戏设计独特的视觉风格，松浦雅也邀请早已与索尼签约的纽约画家罗德尼・格林布莱德设计角色和场景。1996年12月6日，这款画面古怪、音乐诡异、剧情离奇的游戏在PS上发售，它正迎合了索尼吸引"Light User"的市场策略，用音乐来吸引不玩游戏的人们。《啪啦啪啦啪》是一款以说唱乐为主体的游戏，松浦雅也对于采用这种音乐类型的理由是"对于语言所有人都有本能的理解"。在游戏中，玩家只要能够按照节奏在准确的时间按相应的键位，就可以让红帽子小狗啪啦啪说唱的歌词流畅且清晰可辨，如果没有准确按键，就会变成一堆完全听不清楚的胡言乱语。

松浦雅也预计《啪啦啪啦啪》可以卖三四万套，他万万没有想到游戏发售后长期处于畅销状态，在日本国内很快突破了百万销量。音乐游戏的大热潮在日本爆发，"音GAME"成为当时的流行词汇。至今日本人仍将《啪啦啪啦啪》视为音乐游戏的源流，与该作系统相近的游戏才被认为是"音GAME"的正宗派系。在欧美，《啪啦啪啦啪》虽然销量不算很高，但业界一致给予极高评价，第一届"互动成就奖"为其授予"互动设计杰出成就奖"和"音乐音效杰出成就奖"，并被提名为"年度最佳互动作品"。

《啪啦啪啦啪》引爆了PS的流行潮，为索尼吸引了很多热爱音乐的时尚青年，十年后SCE社长平井一夫还念念不忘地说："当初我们就是靠《啪啦啪啦啪》那样的游戏开拓了市场……"松浦雅也凭借该作摇身一变，从小有名气的音乐人成为了大名鼎鼎的游戏制作人。他在纽约罗西剧院举办了音乐会，还推出了三张游戏音乐专辑。

1999年发售的《Vib-Ribbon》奠定了松浦雅也作为音乐游戏先





▲爱狗的松浦雅也在办公室里挂了不少可爱的狗照。



▲松浦雅也的工作室看起来与普通公寓没有什么差别。



▲松浦雅也办公室的起居室里摆着一台Sony Bravia大电视，电视柜下方摆放着四大主流主机。

锋的地位。这款游戏不仅以白色线条的简单画面给人留下深刻印象，而且玩家可以将任意一张音乐CD放到PS中，让游戏用其中的歌曲自动生成一个新关卡。游戏中只要按照节奏准确按键就可以让兔子Vibri毫发无伤地通过障碍物，如果按错，它就会退化成青蛙甚至蠕虫。

可惜在《Vib-Ribbon》之后，松浦雅也的创作陷入了困境，七音社这个名字也渐渐为人淡忘。2004年后，七音社逐渐以独立第三方的身分转战掌机平台，为iPod开发了一些充满创意的音乐新作，并且参与了Bandai“《宠物蛋小店》系列”的开发。现在七音社依然保持小规模经营的状态，而松浦雅也同时也在追求自己的音乐生涯。松浦雅也说：“我现在仍在表演，只不过是在游戏会议的讲台上。”在参与游戏研讨会和发表演讲时，松浦雅也并不是仅仅对着一些幻灯片侃侃而谈，有时他会演奏歌曲，甚至把索尼的电子狗Aibo也搬到讲台上。在2003年，他曾参与了Aibo的音效设计。松浦雅也本人非常爱狗，他会为了抽时间遛狗而拒绝记者的采访。索尼放弃Aibo的决定曾让他非常失望，他说：“Aibo的工程师也参与设计了PS3，我们一直在讨论是否能制作新的Aibo。”



第二章 Act 2
开拓者：BEMANI的劲舞节拍

《啪啦啪啦啪》发售后，音乐游戏在日本成为了一种社会现象。一直在探索各种新游戏类型的Konami相信，音乐游戏的潜力巨大，未来也许将成为一种可与传统游戏相抗衡的新流派。为了尽快在这块新兴市场建立自己的势力，Konami于1997年成立了一个“游戏音乐部门”（简称GMD）。1992～1994年间，Konami陷入了经营困境。1995年Konami在痛定思痛之后，决定进行全面改革。Konami认为玩家的口味在不断变化，只有在各种游戏类型上全面发展，并且寻找新游戏概念才能立于不败之地。之后两年Konami逐渐复原。1997年是Konami的大扩张时期，先是于年初在美国成立分公司，与IBM合作开发COBRA街机基板，接着又在国内建立了全新的销售网络，之后在新加坡证券交易所上市，并且在巴西设立了分公司。Konami在扩张的同时并不盲目跟风，在迎合市场热点的同时也要有自己的作品个性。家用机市场已经有《啪啦啪啦啪》，但在街机领域，音乐游戏仍是一种闻所未闻的游戏类型。Konami相信只有第一个吃螃蟹的人才能占领市场高地，敢为天下先的Konami GMD部门决定开发一款街机音乐游戏——《狂热节拍》(Beatmania)！



《狂热节拍》是在Konami街机事业多方位发展的时代背景中诞生的，Konami的街机部门脱胎换骨成为了综合娱乐设备制造商，向着更广阔的娱乐领域发展。在1997～1998年，Konami推出了各种光枪游戏、钓鱼游戏、大头贴游戏。作为Konami的一次新尝试，《狂热节拍》让玩家扮演DJ，用一个转盘和5个键位根据节奏和画面提示进行操作，每个键位对应屏幕上的一个竖条，不断有小横条从屏幕上方降落，降到底部时按相应键位即可按照当前的节奏奏响相应的音符。这种简单而直观的游戏方式不仅考验了玩家的手眼配合能力，更能锻炼玩家的手指与音乐节奏同步律动的本能，经过一定时间的练习后可以享受到全身心与音乐融为一体的奇妙乐趣。这种下落式（或者上升式）按键提示型游戏方式成为今后绝大多数音乐旋律型游戏的典范，也是音乐游戏中当之无愧的最大流派。

1998年，《狂热节拍》在日本各地街机厅全面引爆了音乐游戏的流行风潮，并且迅速席卷亚洲各国。音乐游戏取代了赛车、格斗等传统强势游戏类型，成为街机厅里最火热的风景线。在截至1999年3月的财政年度里，Konami的净利润提高了260%，Konami GMD部门干脆更名为BEMANI，专门负责开发音乐游戏。

1998年11月，经常出入街机厅的日本玩家们发现机厅里有多了一道风景线：在狂热的节拍中按键转碟的《狂热节拍》街机前人烟稀少，而在另一边灯光闪烁、音乐嘹亮的机台旁围满了观众，有一些媒体惊呼：Konami把舞厅搬到了街机厅！

用脚来控制游戏虽然罕见，但并非Konami的首创，早在上世纪80年代中后期，在FC上就出现了一款名为“Power Pad”的脚踏式控制器，它的造型与原理与后来的跳舞毯相似，只不过玩家是用这种地毯式控制器操作普通游戏，并未融入音乐元素。音乐与脚踏式控制概念的结合在街机乃至整个游戏产业造成了一场革命，比起影响力仅限于日本国内的《啪啦啪啦啪》，在街机和家用机市场同时火爆的《劲舞革命》(Dance Dance Revolution) 将音乐游戏的热浪带到了北美、欧洲、亚洲、澳洲、南美……在全球各地都可以看到人们在跳舞机或跳舞毯前手舞足蹈的画面，《DDR》成为Konami在街机市场最伟大的一次成功，它创造了全球范围内的第一场音乐游戏风暴，让音乐游戏成为世纪之交最火爆的游戏新贵。

“《DDR》系列”制作人高濑安见说：“最初我们想到的只是舞台部分，然后自然想到了可以制作一个在舞台上跳舞的游戏，一切从此开始。”《劲舞革命》的流行速度和热度超出了Konami的想像，高濑说：“我们简直是在一眨眼间目睹了《DDR》的狂热。”在《DDR》街机版取得成功之后，KCET（Konami东京工作室）马上启动了家用机版的计划。Konami知道有很多害羞的玩家不愿意在众人的围观中献丑，“让玩家能在家中偷偷练习”是家用机版《DDR》的开发宗旨。Konami在社内进行了总动员，包括《寂静岭》标志性人物山冈晃在内的Konami绝大多数音乐制作人都参与了《DDR》的音乐创作。在《狂热节拍》、《劲舞革命》等游戏的推动下，1999年音乐类游戏共占据了日本游戏软件市场15%的份额。在高性能家用机的冲击下奄奄一息的日本街机业也因为《劲舞革命》的出现而重新焕发活力，在街机厅里于众人的围观中表演舞步的成就感是在家中感受不到的，在家中用跳舞毯练习，对自己的表现有信心之后再到街机厅里表演，这成为很多《DDR》玩家的习惯，也促进了家用机版和



街机版的同时火爆。Konami市场部经理Mary Hemanson说："我们的目标之一就是要振兴街机产业！"

濒临灭绝的美国街机产业也因为《劲舞革命》而最后火了一把。美国Gamespot网站在对《劲舞革命》一代日版的评测中曾如此说道："《劲舞革命》这种古怪的日式游戏几乎不可能被引入美国，想玩的话就趁早去搞个进口的原版吧！"当时《DDR》机台的售价为1.5～1.7万美元，比普通街机贵一倍。在街机市场已经是垂死挣扎的美国（当时美国的街机厅数量已经减少到4000家），没有几家街机厅愿意购置《DDR》。Koanami在其伊利诺斯州街机业务总部附近以及加州进行了《DDR》的试运营，首批投放美国的机台只有十几部。《DDR》在加州的试运营非常成功，斯坦顿有家名为"南山高尔夫园"的街机厅曾对该作的前景质疑，但摆放在店中的一台《DDR》在一年的时间内获得了4万美元的硬币收入。这则新闻经《华尔街新闻》等媒体报道之后在业界广为流传，美国各地的订单像雪片般飘到Konami美国总部。以美国Konami的生产能力根本无法满足突然涌至的街机经营者们，很多机厅经营者只能从其他供应商那里购买从日本进口来的二手机。

《劲舞革命》的火爆超越了游戏领域，在全球范围内都形成了对社会与文化的影响。跳舞健身的游戏概念改变了人们对于游戏的不良印象，可作为聚会游戏的《劲舞革命》也可以被当作社交的工具，比起被视为只会培养宅男腐女的传统游戏，集时尚、运动与社交于一体的《劲舞革命》为游戏产业塑造了积极正面的形象。当时开始流行起来的互联网也为《DDR》热潮推波助澜，最著名的是网络管理员Jason Ko.创办于2000年3月12日的DDRFreak网站，最初只是为南加州的《DDR》玩家们提供设有《DDR》街机的门店信息，通过玩家间的相互宣传，它逐渐成为全球最大的《DDR》网站，每天有3万多人在该站上讨论《DDR》的心得趣事。

《劲舞革命》同时将电子游戏发展为一种体育赛事，美国与日本的各大城市都出现了大量官方或民间的《DDR》比赛。美国的一些中小学校甚至将《DDR》作为体育课的教具，美国十几个州的数千所中学都采用《DDR》消耗学生们的卡路里，希望通过充满乐趣的方式解决日益严峻的青少年肥胖问题。仅洛杉矶就有40多所中学引进了《DDR》，在弗吉尼亚州更是有700多所公立学校引进了《DDR》。西弗吉尼亚大学体育学院的教授Linda M. Carson是《DDR》健身计划的发起人之一，他说有一次逛商场时路过街机厅，看到很多孩子在玩《DDR》，她感到非常震惊："那些孩子们在挥汗如雨地跳舞，他们排着队地塞钱去做运动，而且他们喝的是白开水，而不是汽水。这简直就是体育老师们的梦想！"根据Linda与同事们多年研究的结果，《DDR》对于改善青少年的血压和内皮机能大有裨益。居住在夏威夷的一位男子说，跳了几个月的《DDR》之后，他足足瘦了30磅。


■《劲舞革命》风靡美国中小学校。

也许在这场跳舞热潮中，最懒得在台子上挪动脚步的反而是KCET的开发者们。高濑安见说："在我们小组里压根就没几个跳舞高手，游戏玩得好的也不多，就算是最棒的几个跟外面的高手比起来也差得远啦！"

第三章 Act 3 百家争鸣：音乐游戏的多元化时代

世嘉：水口哲也的音乐革命

Konami的《狂热节拍》与《劲舞革命》在全球街机市场引发革命，身为街机业龙头老大的世嘉眼看着自己的市场份额被侵占自然不会善罢甘休。1990年代末，发展音乐游戏成为世嘉街机部门的重中之重，这时一位追求"媒体美学"的青年才俊成为了世嘉的希望。

水口哲也于1965年5月22日出生于北海道小樽市，在日本大学艺术系专攻媒体美学时，拜入日本媒体设计学大师武邑光裕的门下。武邑光裕所倡导的"媒体美学"对水口哲也造成了深刻的影响。在毕业找工作时，水口哲也苦于无法找到一家能够让他施展新媒体创作激情的公司，之后偶然间发现游戏这种新媒体大有可为。于是在1990年，水口哲也抱着试试看的态度加入了世嘉。水口哲也对游戏的接触不多，11岁时在朋友家中第一次看到了雅达利的《PONG》，后来也偶尔在街机厅玩游戏，但自己家中一直没有游戏机。进入世嘉后，最初两年水口哲也无所作为，直到由他负责的《世嘉拉力》投入制作后，水口哲也才开始崭露锋芒。《世嘉拉力》是游戏历史上第一次使用真车的游戏，世嘉与丰田公司合作，共同进行其新车的宣传，水口哲也借此机会也在大众媒体上露了一回脸，这给他带来了巨大的成就感。之后几年水口哲也一直负责世嘉赛车游戏的制作，但在他的内心从未忘记当初加入世嘉时的愿望：制作新形态的媒体娱乐！

1981年MTV开始进入日本时水口哲也才16岁，那时他每天都为音乐与影像的新表现形式而兴奋。彼得·盖布瑞尔、麦当娜等艺人将音乐与新形态的视觉表现形式相结合，给他带来强烈的视听冲击。水口哲也刚进入世嘉时，就已经想尝试一下将音乐与影像相结合的新型互动形式，然而那时有很大的技术实现难度，因此他将这种游戏视为"未来的游戏"，默默地"封印"在内心中，等待技术的成熟。水口哲也说："当DC与PS2出现后，我认为技术已经成熟，那是封印解开之时，于是就有了《太空频道5》，有了《Rez》。"

在音乐游戏的热潮中，世嘉没有像其他厂商一样盲目跟风制作类似于《狂热节拍》的游戏，不过



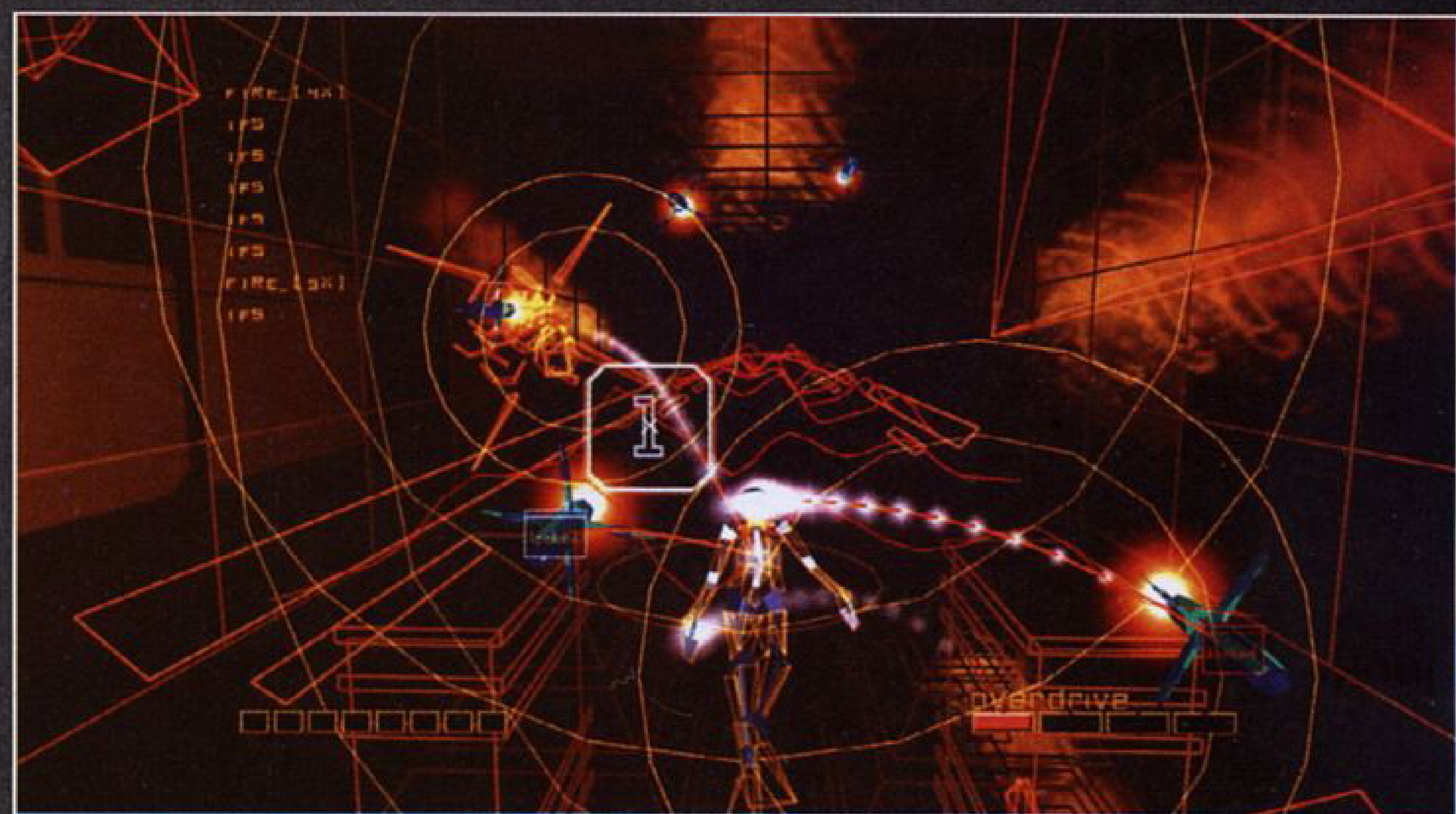


音乐游戏吸引到的女性与潮流青年让世嘉看到了一个新的商机正在涌现。1998 年世嘉高层要求水口哲也开发一款能够吸引女性玩家的游戏，当时水口哲也对此毫无头绪，他采访了很多年轻女性，但所有人的说法都不尽相同。最后水口哲也想到了他一直以来想要制作的新型音乐游戏。由水口哲也与内海州史共同负责的《太空频道 5》打破了当时的音乐游戏定义，将剧情、战斗等传统游戏元素融入其中，突破性的游戏设计引起了各界的注意——包括天王巨星迈克尔·杰克逊。

1999 年，内海州人带着《太空频道 5》70% 完成度的演示版本到美国出差，有幸遇到了迈克尔·杰克逊。内海向杰克逊介绍了多款游戏，其中《太空频道 5》给杰克逊留下了深刻印象。几周后水口哲也接到了内海的电话，他激动地说："迈克尔要为《太空频道 5》出演了！"水口哲也一头雾水地问道："谁是迈克尔？哪个迈克尔·杰克逊？"内海依然是激动无比地说："就是那个迈克尔，真正的迈克尔·杰克逊！"

当时《太空频道 5》的开发已经接近尾声，迈克尔·杰克逊的主动加盟让水口哲也在大喜过望的同时也手忙脚乱了起来。他将五个跳舞的外星人之一换成了迈克尔·杰克逊，在杰克逊亲自要求的热情帮助下，把他标志性的舞蹈动作制作到了游戏之中。这最后一刻的改动为《太空频道 5》的成功踢出了最后的临门一脚，迈克尔·杰克逊所引起的话题让《太空频道 5》成为了 DC 的标志性作品。2000 年，世嘉将水口哲也率领的 AM9 更名为 United Games Artists（简称 UGA），专门制作音乐游戏。水口哲也以"K-Project"为代号，构思了一款将射击与音乐相结合的游戏。这是水口哲也构思十几年的游戏，是他所追求的新视觉音乐的真正表现，将俄罗斯艺术家瓦西里·康定斯基的线条绘画艺术与电子乐相结合，配合专门为游戏设计的振动器，能实现玩家在视觉、听觉与感觉上与游戏的"共感"。这款正式定名为《REZ》的游戏以其娱乐性与艺术性而获得了日本文化厅媒体艺术节的特别艺术大奖，在欧美的游戏开发者中也成为一个教材式典范之作，水口哲也从此扬名海内外。

2003 年 9 月，由于世嘉解散 UGA，水口哲也宣布辞职，他表示世嘉与 Sammy 合并后已经变味，新公司文化已经成为他创作的障碍。之后水口哲也与内海州人合作创办了 Q Entertainment，为 PSP 开发的首发游戏《音乐方块》再次发扬了水口哲也将音乐与各种游戏类型完美融合的天赋，被 GameSpot 评为"年度最佳 PSP 游戏"，《EGM》甚至将其评为"年度最佳掌机游戏"，游戏的全球销量也超过了 50 万套。如今水口哲也虽然已经数年没有原创音乐游戏大作推出，但他在音乐领域的摸索从未间断，并且频繁在海外参加演讲活动，还担任了母校的讲师以及金泽工业大学的客座教授。2006 年末"全美制作人协会"与《好莱坞通讯报》合作评选的"数字 50 人"中，水口哲也因为在音乐的创新表现上做出的贡献而入选。



iNiS：矢野庆一的应援团

从七音社到 Q Entertainment，日本的音乐游戏革命往往是出自小型工作室之手。音乐游戏的开发难度较低，一个小型工作室足以应付，创意才是这类游戏的关键，创作者通常是音乐天才。从小在美国长大的矢野庆一就是一个热爱游戏的音乐天才，他从小学开始就对音乐产生了兴趣，9 岁时学会了弹钢琴和吹萨克斯，到了高中开始玩爵士乐和步操乐。住在洛杉矶的矢野庆一同时也经历了第一代游戏机的洗礼，小时候他得到了一部雅达利 2600，为 Activision 的《Pitfall》、《Combat》等游戏而着迷。由于父亲是火箭科学家，矢野庆一从小就受到编程知识的熏陶，当父亲给他买了一台 NEC PC-88 电脑后，矢野庆一很快学会了用 BASIC 语言制作简单的游戏。长大后矢野庆一阴差阳错了考入了南加州大学机械工程系，由于对专业不感兴趣，大学时矢野只能用音乐打发时间，顺便在爵士乐的研究方面获得了奖学金。毕业后，矢野回到日本，在东京的一家多媒体公司找到了一份编程的工作，那时他认识了现在的妻子原田雅子。1997 年，矢野庆一与雅子一起创办了 iNiS，他们的目标是制作家用机游戏。





iNiS 创办的头 3 年，由于无法从大型发行商那里获得项目资金，因此只能从各种游戏公司承包一些零碎的开发工作，比如为雅马哈制作游戏样品、制作 Hello Kitty 的程序等。直到 2000 年，iNiS 终于从一位客户那里争取到了完整的游戏开发项目资金，这位客户就是 Koei。矢野庆一向 Koei 提出的新作项目是一款类似于《啪啦啪啦啪》的音乐游戏，有音乐背景的他相信 iNiS 可以制作出一款更有创意的音乐游戏。矢野庆一用他从梦中偶得的创意构思了一款名为《Gitaroo-Man》的游戏，邀请笔名为"中村 326"的另类画家为游戏设计了独特的涂鸦式画面风格，并邀请 COIL 音乐组合制作音乐。《Gitaroo-Man》的媒体评价极高，认为他超越了《啪啦啪啦啪》的不在少数，可惜由于 Koei 当时发行实力有限，而且对游戏缺乏宣传，因此它的发货量很小，仅在一个相对较小的圈子里被封为"神作"，后来在 PSP 上推出的移植版《Gitaroo Man Lives!》被 IGN 评为"2006 年 PSP 最佳音乐游戏"。



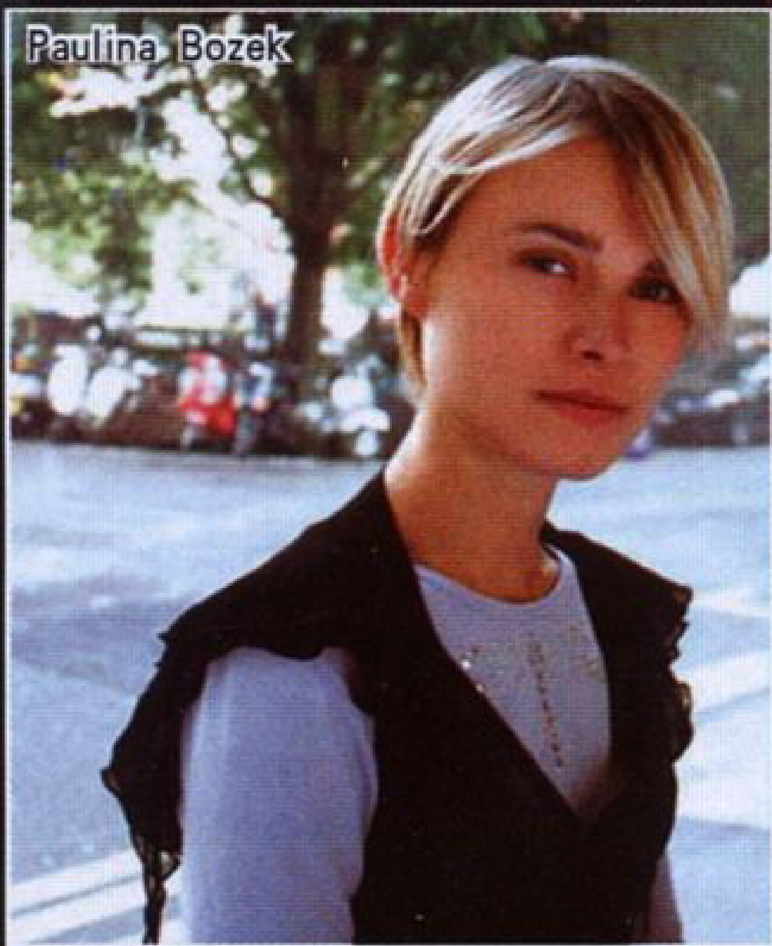
《Gitaroo-Man》的销量让矢野庆一失望，也让他更深刻地认识到游戏的质量靠开发商，销量靠发行商的道理，尤其是另类的创意游戏更需要独具慧眼的实力级发行商。矢野夫妇又开始了另一款游戏的规划，这次他们找到了任天堂，不幸的是，他们遭到了当面拒绝。矢野庆一大受打击，沮丧消沉之余，开发小组里有人提出了"应援团"的概念，用热

血的氛围鼓舞士气，用各种励志小故事点燃激情，如果这样一款游戏能够让事业不顺的 iNiS 打起精神，应该也可以感染其他玩家。配合任天堂新公布的 NDS，矢野庆一带着 iNiS 制作的《应援团》再次找到任天堂时终于得到了对方的点头认可（当时与矢野庆一接洽的任天堂代表曾经就是应援团成员）。《应援团》终于给矢野庆一带来了好运，游戏发售后不久，iNiS 就把办公室搬到了东京市中心，公司员工数量增加了一倍，达到了 25 人。通过口耳相传效应，《应援团》发售后不仅在日本持续畅销，而且它的名声也传到了海外。任天堂并未在海外发行这款有浓厚日本文化色彩的游戏，但欧美玩家对他表现出超高的热情，它成为美国进口率最高的 NDS 游戏之一。进口游戏零售商 Play-Asia 2005 年的 NDS 最畅销游戏就是《应援团》，进口游戏零售网站 YesAsia.com 就卖掉了 2000 套《应援团》，超过了所有平台的其他游戏。这让任天堂最终决定将续作打入欧美，并针对欧美的文化特点进行改造。任天堂将其收录到百万大作层出不穷的“触摸世纪”品牌中，面向非传统玩家市场进行大规模宣传，虽然游戏的销量并没有像预期的那样火爆，但业界评价极高，获得了 2006 年的多项大奖。

如今 iNiS 仍是一家小型工作室，但已经是处于明星级状态，拥有 Square Enix、SCE、任天堂、NBGI 等客户，最近的作品是微软委托开发的《高歌红唇》（Lips），它被微软视为对抗索尼“《歌星》系列”的重点大作，以其具有动作感应功能的无线麦克风以及将歌曲转化为伴唱的神奇功能创造了卡拉 OK 游戏的新玩法。



SCEE：卡拉 OK 的革命



由于文化的差异，卡拉 OK 这种从日本开始流行、逐渐风靡亚洲的娱乐形式传到了欧美之后却一直无法流行起来。不过最近几年来，随着《歌舞青春》、《美国偶像》等选秀节目的流行，卡拉 OK 的风暴渐渐登陆欧美，这一次索尼把握了流行趋势，用一款《歌星》冲向了时尚的潮头，在 PS2 步入晚年时，用卡拉 OK 风暴扩大了用户群。《歌星》就像是 SCE 欧洲分公司的《Wii Sports》，为 PS2 吸引非玩家做出了巨大的贡献，在一定程度上遏制了 Wii 对市场的吞噬。

在英国伦敦 SOHO 区的 SCEE 总部里，有一群二十来岁的年轻人，他们用了四年半的时间开发了一款表面上看非常简单的游戏。这个团队年龄最大的人只有 29 岁，他们大多是在游戏中成长的“电玩一代”，他们了解玩家的需要，但他们负责开发的游戏不是为了吸引传统玩家，而是要让那些从来不玩游戏的人们变成 PS2 用户。

SCE 伦敦工作室有一个“原型部门”，这个部门专门负责开发各种前沿技术，或者是可以应用于游戏操作的创意新技术，这个部门的成立造就了后来 SCEE 各种新型控制周边的成功。1999 年，22 岁的 Sharu Gupta 刚刚从汉莫史密斯及西伦敦学院毕业，她加入了 SCE 伦敦工作室。Gupta 被指派的任务是开发一种可以侦测音准的软件，在最初的两年半时间里，这个项目只有她一人负责。Gupta 先是从录制钢琴曲开始，她写了一些软件，能够分析每个音符，之后进化为可以准确分析歌唱者的音准。游戏设计师们根据 Gupta 的这个软件构思了一些面向儿童的游戏设计概念，其中有两个主要概念准备投入制作为完整的游戏：一个是第三人称视点冒险游戏《Songlines》，在游戏中玩家可以通过唱歌进入新场景；还有一个是《SingAlong Safari》，玩家可以通过与动物一起歌唱来完成任务。

2003 年 Gupta 负责的这个项目开始朝完全不同的方向发展，新的设计概念是采用当代的流行歌曲，并且使用两个麦克风，让玩家可以合唱甚至“斗唱”。从育碧跳槽到 SCEE 的加拿大美女制作人 Paulina Bozek 接替 Sharu Gupta 成为了游戏制作人。开发团队的规模迅速壮大，他们制作了一个游戏原型，具备了音准侦测技术与基本界面，还有一个计分系统和随便选择的几首歌曲。第一次游戏演示在 SCEE 在巴黎召开的一个内部会议中进行，当时统领 SCEE 制作部门的菲尔·哈里森对该作很感兴趣，他认为这种简单有趣而又有流行因素的游戏有很大的市场潜力，可以成为 SCEE 市场扩张战略中的一枚重要棋子，于是《歌星》成为 SCEE 投入巨额预算的一款重点大作。

利用索尼在音乐产业的强大实力，SCEE 获得了 40 多首热门流行歌曲的授权，收录了麦当娜、瑞奇·马丁、雷米等顶尖巨星的知名曲目，力求让欧洲玩家至少都能从中找到几首能够随口哼唱的歌曲。不过 SCEE 不希望《歌星》成为游戏版的卡拉 OK，Paulina Bozek 说：“卡拉 OK 是一种肮脏廉价的快餐型产品，画面又烂又没人看。”在她看来，卡拉 OK 这种娱乐形式本来就应该以《歌星》那样的方式存在。《歌星》与普通卡拉 OK 的区别在于，屏幕上除了显示歌词外，还在歌词的上方以不同高度的灰条表示相应的音调高低，玩家在歌唱时，灰条中填充颜色的上下波动表明玩家音调的准确程度，电脑根据玩家的歌唱情况打分。



为了把《歌星》打造成一个大众化的游戏系列，SCEE 投入了巨额的广告预算，在电视、电影、报刊和网络上都有密集的宣传攻势。《歌星》的广告围绕游戏可以多人同乐的特点，面向女性等过去被游戏产业忽略的用户群体，其实与后来 Wii 的宣传策略如出一辙。在《Heat》、《哈泼斯与名媛》等少女与妇女杂志中都有《歌星》的大篇幅介绍，索尼甚至在男同性恋杂志《Attitude》上刊登了本作的广告。

《歌星》发售后不负所托，可以说是 SCEE 近 5 年来打造的最成功的一个游戏系列，仅在欧洲地区的系列销量就超过了 1200 万套，在北美也有 150 万套的销量。它的商业价值超过了 SCEE 同样为新用户群体打造的《EyeToy》。2005 年，《歌星》获得了 BAFTA（英国电影电视艺术学院）游戏大奖。《歌星》在欧洲的热潮至今未退，它成为很多家庭购买 PS3 的主要原因。PS3 版《歌星》通过网络提供新曲下载的方式也成为今后音乐游戏的标准运营方式，用户可以通过 PSN 在网络曲库中选择自己喜欢的歌曲付费下载，这无疑是一种可以长期维持且盈利前景广阔的经营模式。《歌星》网络曲库开张后只用了一个季度的时间，歌曲下载量就超过了 100 万。

Pentavision：风靡亚洲的《DJMAX》

Konami 自从在音乐游戏类型上建立了基础之后，眼睁睁看着众多第三方纷纷推出了类似的音乐作品，其市场份额被不断抢占，因此告状成为了 Konami 法务部平常的主要工作，在 Konami 多年来控告的多家公司中，就有一家来自韩国的 Pentavision。

韩国游戏产业一直在对欧美和日本进行模仿，直接侵权的作品也有不少，Pentavision 虽然从 Konami 的音乐游戏中借鉴了主要的设计框架，但在他的作品中也融入了自己的个性。Pentavision 是韩国的首批游戏公司之一，早在 1995 年就已经创办，堪称韩国游戏产业的先锋。但在《DJMAX》之前，很少有人听说过这个名字，这主要是因为该公司初期主要做代工。Pentavision 早期从事 PC 与街机游戏的制作，《DJMAX》之前的代表作是音乐街机游戏《EZ2DJ》。直到 2004 年，Pentavision 才作为一个公司实体正式成立，不久后就被韩国最大的网游厂商之一 Neowiz 收购。

在 Pentavision 创办同年，网游版《DJMAX》在韩国公测，充满动感的音乐、每个曲目中炫目华丽的动画，以及道具对战、组曲模式等创新元素使其在众多 BEMANI 模仿者中独树一帜。不过由于有《劲舞团》、《劲乐团》等强劲竞争对手，《DJMAX》在网游领域不算很成功。因此 Pentavision 希望跨平台发展，他们将目标锁定在刚刚进入韩国的 PSP。

韩国的盗版现象严重，加入家用机／掌机市场对于韩国厂商而言风险很大。在韩国，一款家用机游戏销量能超过一万套已经是不错的成绩，Pentavision 决定为 PSP 开发游戏时，目标仅设定为 7000 套。为防止盗版，Pentavision 只能通过内容丰富的豪华限定版让喜欢《DJMAX》的狂热支持者们掏腰包。

《DJMAX 携带版》于 2006 年 1 月 14 日在韩国发售时，火爆的销售场面完全超出了 Pentavision 的想像，首批 1000 套限量版几乎在发售当天被抢购一空。该作在 3 个月时间内销售了 5 万套。一年后发售的续作同样人气爆棚，到 2008 年，一二两作在韩国总销量突破 15 万套，以其他游戏无法奢望的优势稳居韩国 PSP 游戏销量榜首位。猖獗的盗版虽然严重损伤了 Pentavision 的利益，但也使得《DJMAX 携带版》在全亚洲火爆空前，被不少玩家视为 PSP 最强音乐游戏。



第四章 Act 4
全盛时代：《吉他英雄》的世界

“38 岁的 Alex Rigopulos 与 36 岁的 Eran Egozy 就是 Harmonix 的蝙蝠侠与罗宾，他们用《吉他英雄》和《摇滚乐队》拯救了摇滚乐。”

——《时代》杂志

2008 年的《时代》百大名人评选中，Harmonix 创始人 Alex Rigopulos 与 Eran Egozy 双双入选。《时代》杂志认为，《摇滚乐队》和《吉他英雄》已经成为很多人享受音乐的主要方式，“在摇滚的历史中，《摇滚乐队》可能就像 FM 电台、CD 或 MTV 的崛起一样。”

2008 年 11 月，根据维亚康姆集团向美国证监会提供的文件显示，他们已经向 Alex Rigopulos 与 Eran Egozy 支付了 1.5 亿美元的奖金，并将于 2009 年内支付另外 1.5 亿美元。游戏产业中的名人不少，销量比《摇滚乐队》高的游戏也数不胜数，但从未有任何报道表明有哪位制作人获得了如此之高的奖金额，即使是为任天堂赚了上百亿美元的宫本茂也不见得能拿到这种天文数字级别的奖金。但维亚康姆集团认为 Harmonix 物有所值，发言人 Kelly McAndrew 说：“我们也没想到会付出这么高的奖金，不过这是他们应得的。他们为我们创造了更多的利润，理应获得更多的奖励。”

Alex 与 Eran 更加没想到他们会有今日的成就，没想到他们在经历了十年的失败之后，只用了三年的时间，就赚够了足以绵延子孙数代的财富。他们不仅让音乐游戏成为与体育游戏平分秋色的主流类型，也为音乐行业注入了活力。几年前音乐圈的人连他们的电话都懒得回，现在最大牌的唱片公司也要在 Harmonix 的公司门外毕恭毕敬地排队。Alex 与 Eran 让音乐游戏进入了全盛时代，他们的这次音乐游戏革命超越了以往的任何一场音乐游戏风暴。

即使是《吉他英雄》与《摇滚乐队》已经创造了数十亿美元利润的今天，Alex 仍然没有完全走出过去的阴影，他说：“我一直觉得我们游走于失败的边缘。”毕竟“失败”这个词已经跟了他十几年。1995 年从麻省理工学院的研究生院毕业后，他和 Eran 创办了 Harmonix，他们手头上只有一个自认为很炫的游戏 DEMO，以及空想般的商业计划。他们四处碰壁，将他们的产品无数次的修改。在无数次的失败后，他们的理想开始向现实妥协。

2005 年末，在很多人眼中，Harmonix 就像是一家突然从地底冒出来的公司，它在一夜间走红。RedOctane 公司在资助 Harmonix 完成了《吉他英雄》之后，曾一度陷入资金链完全断裂的窘境。然而没过多久，绿油油的美钞从天而降，淹没了 Harmonix 和 RedOctane。这款游戏在北美销售了 10 亿美元，成了流行文化现象。突然间，所有人都知道了《吉他英雄》，社会名流、电视明星、好莱坞大亨都在对它侃侃而谈。两年后，为了遏制借助《吉他英雄》而迅速壮大的 Activision，EA 协助维亚康姆集团旗下的 MTV Games 用 1.75 亿美元收购了 Harmonix，因而拥有了他们开发的《摇滚乐队》。很快，这款游戏就帮助他们净赚了 2 亿美元。位于麻省剑桥市的 Harmonix 仍然处于自治状态，他们有足够充裕的预算进行任何游戏研发，他们的游戏可以享受


■Alex Rigopulos（右）与 Eran Egozy（左）。

最高级别的宣传待遇。

这种事过去在Alex和Eran的梦中都不敢出现。“我们总是处在死亡的边缘，我没仔细算过，大概10年里有10次快死的经历吧。”Alex说。Harmonix几乎完全错过了互联网泡沫时期的金钱井喷时代，让机会在手中一次次地溜走。1999年，一家网络宠物店都能从股市中轻易捞走5000万美元，而Harmonix却在裁员。2007年，一位游戏研讨会的组织者邀请Alex发表一篇名为“人生如梦”的演讲，他在演讲中做了一个PPT图表，显示Harmonix每年的盈利与亏损。他将公司突破性的一年（即2006年）定义为“梦”，而1995到2005年的业绩由清一色的赤字构成，他说：“这是梦之前的部分。”

黑暗时代

东京BIG SIGHT是一个巨大的展览馆，位于东京湾的台场人工岛。在1999年中，Alex与Eran来到BIG SIGHT参加每年一度的卡拉OK祭展览会，在那里他们再度目睹了自己梦想的破灭。一年前，他们还想着日本的卡拉OK市场遍地黄金，倒霉的他们应该也可以捞到一把。于是他们决定在寸土寸金的东京租一个办公室，将他们仅有的资金用于在日本开拓业界关系，于是他们来到了卡拉OK祭。他们借用了卡拉OK公司第一兴商的展台，在可以点薯条和汽水的卡拉OK机旁边摆出了他们的新发明：这是一个将摇杆插到真吉他上的古怪设备，用线与卡拉OK机连接。通过摇杆就可以弹奏吉他，为另外一个唱卡拉OK的朋友伴奏。一个生意人路过他们的展台，打量了一下他们的发明，彬彬有礼地尝试了一下，然后点了点头，转过身去尝试旁边的点薯条机。没人对他们的东西感兴趣，那些和善的笑容只不过是日本人习惯性的礼仪。展会的最后，Eran环顾四周，发现他的老搭档不知何时突然消失了。Alex早就走了，他知道他们又一次搞砸了，当下心灰意懒地回到了酒店。在日本，没人会将卡拉OK和弹吉他联系起来。又一年的时间浪费了，投资者700万美元的资金又被他们败光了。

又是重新改写商业计划的时候了。

Alex将Harmonix的前十年定义为“黑暗时代”。最初四年，他们几乎一分钱都没赚到。Alex说：



“精确地说，也不是完全没赚到钱，只不过利润几近于零。我们筹了钱，然后迅速花光，制作的东西总是无人问津。”他们创业的原动力从Alex于1994年在麻省理工学院媒体实验室的一篇硕士论文开始。这篇洋洋洒洒80页的论文题为“让音乐的种子成长：互动合成与表演的种子式音乐的控制与参数生成”，看不懂这个论文标题没关系，简而言之，它讲述的是如何将音乐的精髓编入软件。

Alex成长于波士顿市郊，从小接触电脑和架子鼓。在MIT上大学时，他的专业是音乐，他与朋友们一起创办了一个打击乐队。在他的大学毕业课题研究中，他被安排与Eran共用一个办公室。Eran比Alex低一个年级，是一个极具天赋的电脑科学家，平常总是穿着T恤和球鞋，戴着一副宽边眼镜，他总是一副狡黠的笑容，露出一嘴洁白的牙齿，仿佛在说：“我刚刚用电脑改了你的成绩哦！”Eran是以色列人，12岁时举家搬到了美国。他是一位古典木箫爱好者，经常参加古典乐合唱团，不过他购买的第一张专辑是1984年范海伦的专辑。两位音乐青年在他们的新办公室里一见如故，大有相见恨晚之意。

Alex与Eran的一些同学已经开始研究一些复杂的“超乐器”，例如改造过的大提琴与小提琴。其中有一个改造乐器是将电脑感应器装到大提琴里。Alex说：“我们只对其他99.9999%的非专业音乐家感兴趣。”于是他们制作了一个电脑程序，使用基本的音乐规则，让所有人动动摇杆就能即兴演奏出一段流行音乐。这听起来有些惊世骇俗，Alex的同学们都认为这个程序非常有趣。Alex说：“我们决定当我们完成了学位后，一定要去开一家公司，将这个概念带给全世界。”与很多怀揣着珍贵创意雄心勃勃想要成为企业家的人们一样，他们还没有对象牙塔之外残酷的商业世界做好准备。

斧头岁月

“老弟，快起来！有个投资者上门来啦！”

这是1996年春天的一个早晨，在麻省剑桥市的一个三人居住的出租公寓里，Eran正在睡大觉，Alex急匆匆地推门而入将他摇醒。Alex发狂似地将满屋子的臭袜子和纸张扔进橱柜里。Eran把他的沙发床折叠成沙发，接着打开了他的麦金塔电脑。几分钟后，Alex所说的那位投资者来到了他们的房间。他说根据情况可以为他们的“斧头”（The Axe）DEMO投资2.5万或者5万美元，这个古怪的名字是Alex和Eran共同为他们的音乐即兴演出软件所取。不过连他们自己也记不清这个名字，投资者对这两位马大哈摇了摇头，几万美元的风险投资再次与他们擦肩而过。在Eran的卧室里进行了一系列的B级低额风险投资会议，但大多数时候投资者总是摇着头离开。

那时Alex仍然住在父母的房子里，他担任首席执行官，Eran是首席技术官。他们从朋友和家人那里东拼西凑筹到了10万美元，用这笔钱创办了Harmonix，然后竭尽他们的一切所能筹集更多的风险投资。在MIT校内的商业计划大赛中败北后，Eran觉得有个评委的名字似乎在哪听过，于是他跑到学校联谊会会堂，翻看了挂在墙上的男校友相薄，他才知道那人叫Brad Feld，目前是一位著名的风险投资家。

“我完全被Eran和Alex感染了。”目前在科罗拉多州风险投资公司Foundry Group担任常务董事的Feld说，“他们对音乐与技术激情洋溢，而且有成堆的创意。”刚刚将自己的一家高科技公司卖掉的Feld同意向Alex和Eran注资2.5万美元，并且四处打电话，帮助他们从不急着看到回报的一些投资者那里又筹集到了50万美元。

在Alex和Eran的媒体实验室里，这笔钱已足够他们完成一个新产品的研究。他们用了好几年时间才领悟到出色的技术不足以成为成功的保障，Alex说：“我们曾经天真地以为，只要做出的东西能让人惊呼‘哇！你们是怎么做到的？’那就一定可以大卖。”

1997年，Harmonix的员工数量增加到25人，他们自己发行了“斧头”软件。有那么几个评测者对这款软件感到惊奇，不过也就是几个而已。这款软件卖了300套。Alex与Eran花了几个月的时间跟进一个单子，希望能在使用英特尔处理器的一部品牌机中捆绑“斧头”的试用版。“当人们试过之后，他们一定会着迷的！”Alex认为。在他们与英特尔的一次通话中，自动电视电话会议系统突然出了毛病，当Alex与Eran重播英特尔的号码时，却无人接听，之后的电子邮件也无人回复。“那是我们最后一次与他们对话。”Alex说。

Alex每年都在修改商业计划，核心理念总是围绕于让非音乐家创造音乐。“导言部分是不变的，但展开的方向却每年都在变，这就像练着写小说一样。”不过Alex与Eran凭借着他们的热情与MIT的背景还是吸引了不少风险投资者，而且正赶上高科技概念被大力炒作的当时，Harmonix在10年内总共筹到了1000万美元，资金总



是像及时雨一样降落。“有好几次，如果我们没有赶在下一次发工资前筹到钱，我们就要关门大吉了。”两位创始人只能不断降低他们的持股比例以保持生存，很快他们持有的 Harmonix 股份降到了一半以下。他们对此没有什么疑虑，摆在他们眼前的是生与死的抉择。“金钱就是氧气，就是生命。”Alex 说。

投资者们需要的只是回报，不是控制权。这让 Alex 与 Eran 可以继续主导公司的方向，同时继续接受现实的打击。1998 年，Harmonix 获得了一个机会，他们在迪士尼的一个音乐创作展中展示了他们的“斧头”技术，引起了一些人的惊叹，但这又是一次三分耕耘一分收获的赔本买卖。不过 Harmonix 在亚洲找到了机会，同年，日本网络巨头软银公司投资了 200 万美元。1999 年，台湾 IT 巨头宏基投资了 200 万美元。那时有一些投资者建议他们将公司名改为 Harmonix.com，以迎合当时的“.com 热”。Alex 与 Eran 最终在他们的计划中加入了网络元素，建立了一个播放音乐的网站，但很快又把这笔投资败得精光。

理念与软件都碰了壁，Harmonix 每年都要烧掉 100 ~ 200 万美元，销售额相比之下几乎可以忽略不计。Alex 说：“在很大程度上，我对于自我价值的判断是与公司紧密联系在一起的。每次我们都深信全世界到处都是想要创作音乐的人们，但每次我们碰得头破血流之时，我总是问我自己——我们与其他人类真的有共同之处吗？为什么全世界都在拒绝我们？”

1999 年从日本回来的几个月后，他们将 25 名员工裁成了 15 名。

走向日本

剑桥中心广场的 Walgreens 大楼过去曾是哈佛大学的日语图书馆，现在那里充满了摇滚歌手和 Harmonix 的员工。真的和仿造的乐器遍地都是。很多图书室都变成了隔音房，会议室都是根据曾名噪一时的波士顿摇滚俱乐部命名，比如“The Rat”和“The Channel”。

2008 年 Harmonix 的员工已经有 250 名，其中有几十名音乐家，很多都是在波士顿一带活跃的乐队。Harmonix 从一开始就是一家音乐公司，而且一直都在招聘音乐家。从 2000 年开始，他们变成了游戏公司。5 年来，他们一直在尝试销售互动艺术，现在他们要销售的是娱乐。

2000 年，音乐游戏在美国仅存在于地下市场，不过整个游戏产业的盈利模式已经相当成熟。发行商首先向开发商支付订金用于支付薪水（通常为 200 万美元左右），他们负责包装、宣传和发行。游戏销量达到一定的水平，他们就可以从销售的每一套游戏中获得一定的权利金。在日本，Konami 掀起的跳舞机风暴引起了 Alex 和 Eran 的注意，不过他们是觉得这种音乐节奏游戏……很白痴，但玩家们就是玩得乐不可支。Harmonix 轻易就破解了游戏代码，他们知道自己也可以轻轻松松地做出一款类似的游戏。

但 Alex 和 Eran 在 5 年的失败后脑子还是不开窍，他们的第一款音乐游戏叫《Frequency》，认为《DDR》太简单的他们设计了一个相当复杂抽象的游戏系统。玩家在隧道里前进，墙壁代表各种乐器，比如吉他、架子鼓、贝斯，通过按键发出声响。在 Harmonix 联系的 8 家发行商中，只有鼓励小工作室发扬创意的索尼最终同意为其代理发行。“我们终于能够销售股份之外的东西了！”Eran 苦笑地说。

《Frequency》销量惨淡，2003 年的续作《Amplitude》也同样惨败。索尼内部有一个大型的测试队伍，当索尼提前给他们有关《Amplitude》的信息时，只有 2% 的测试者表示有兴趣测试——这创下了索尼测试组的最低纪录。但玩过该作之后，69% 的人表示他们对其充满兴趣——这又创下了索尼测试组的一项最高纪录。Alex 听说这个结果之后，兴奋地给索尼打了电话，对方的回答是：NO！那人在电话中告诉他：“你不明白，发行一款游戏最昂贵的部分就是说服人们去尝试。”Eran 苦涩地回忆说：“索尼告诉我们‘我们很喜欢你们，但不会再给你几百万美元去做没人买的音乐游戏。’”

没人再回他们的电话，Alex 与 Eran 也提不起劲再去构思下一个计划。因此当 Konami 拨通他们的电话，要求他们帮忙开发一款面向美国的卡拉 OK 游戏时，Alex 与 Eran 二话不说地答应了，“总算是个机会。”他们说。

这次他们想开了，《卡拉 OK 革命》是他们最简单的一款产品——也是最成功的一款。Harmonix 的处境总算有所改善，这次他们没有把订金花得精光。在 2004 年，Harmonix 即将迎来创立十周年之际，他们终于赚到了第一笔钱——虽然利润率只有 2%。Alex 与 Eran 学会了不要太执着于理念，理想总是要向现实低头，况且《卡拉 OK 革命》好歹也是一款音乐游戏。


■ Harmonix 办公室一角。

2003 年索尼又一次给他们打电话，这次是与音乐无关的项目，他们同样接了单，这是 EyeToy 的滑板游戏叫《EyeToy：AntiGrav》，业界评价一塌糊涂，却是 Harmonix 自成立以来最畅销的产品。Harmonix 的这两次成功都是对其理念的无情羞辱，Alex 经常感叹：“上帝啊，难道我们真是傻子吗？难道我们整个企业理念本身就是一个错误？”

Eran 说：“就在我们对自己充满怀疑的最黑暗时期里，我们公司的历史翻开了第三个篇章。那时 RedOctane 公司联系了我们，希望我们做一款吉他游戏。”



▲从《Amplitude》中已经可以看到《吉他英雄》的影子。



▲《EyeToy：AntiGrav》。



▲ Harmonix 音乐游戏处女作《Frequency》。

黄氏兄弟



▲ RedOctane 联合创始人黄凯。

对于黄家两兄弟（黄查尔斯和黄凯）而言，帮助非音乐家体验音乐表演的乐趣毫无意义。黄氏兄弟在硅谷闯荡多年，眼睁睁看着朋友和同学们一个个地在“.com 热潮”中暴富，他们再也不愿执着于信念，他们的新理想只有一个：挖出自己的一桶金。

黄氏兄弟的身体里流淌着创业家的血统，他们的父亲在台湾和加州太阳谷开办了汽车外胎进出口公司。1992 年从加州大学伯克利分校毕业后（他专攻的是中国制造业），黄查尔斯接手了家族生意。黄凯 1994 年从伯克利分校毕业，之后加入 Accenture 担任供应链顾问。1998 年，黄氏兄弟开办了一家公司，销售企业防火墙系统，该公司在一年内破产。1999 年，他们开办了 RedOctane，做在线游戏租赁服务，但是业务一直没有起色。最后他们决定曲线救国，先做点

能盈利的东西：生产跳舞毯。

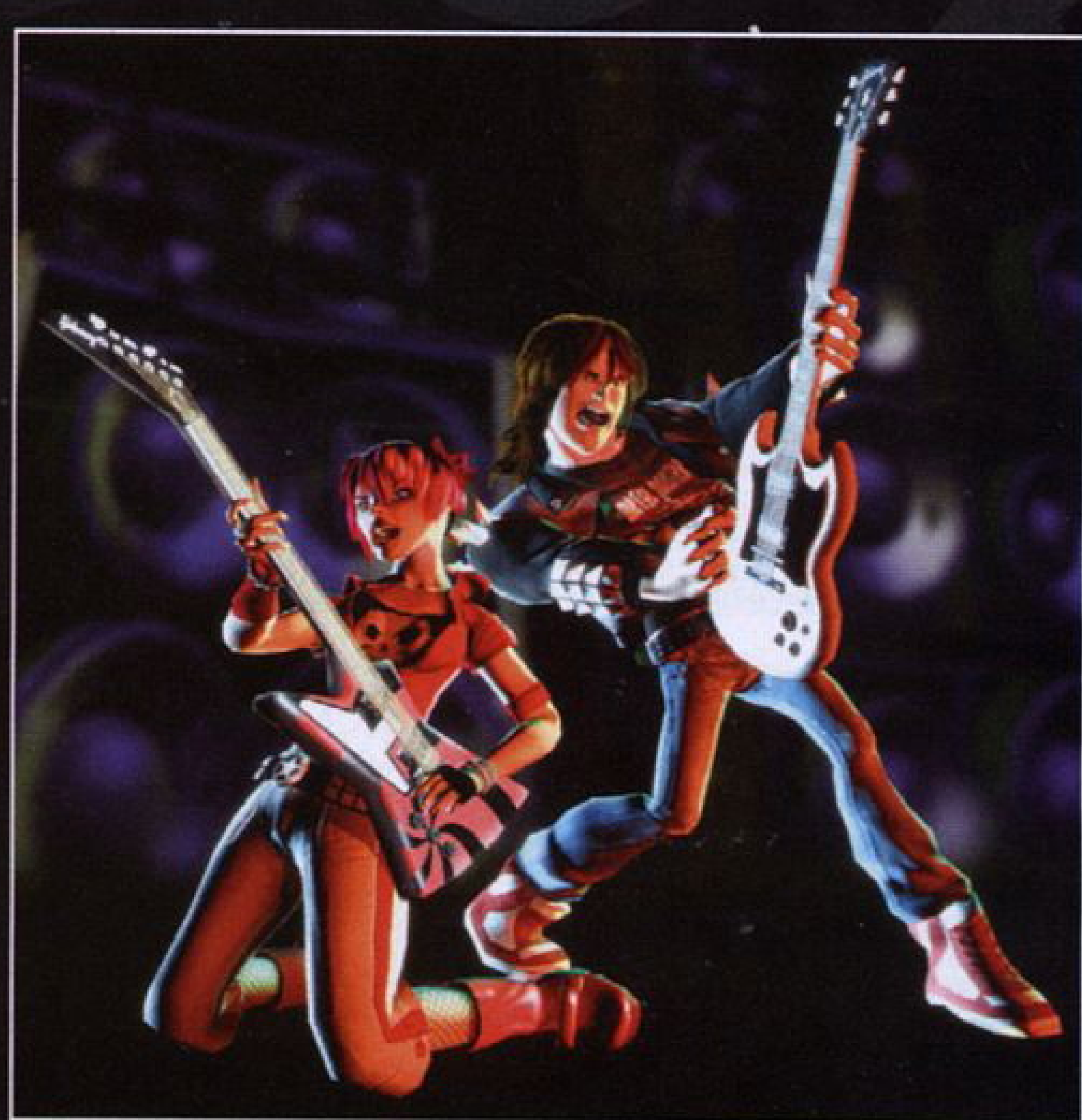
Konami 的《DDR》风暴中，中国的无数山寨厂推出了直插电视即可玩的跳舞毯，RedOctane 作为较早进入这一市场的厂商之一，将他们的跳舞毯产品卖往全世界，利润相当可观。到 2004 年，他们的销售额已经达到了 900 万美元。黄氏兄弟喜欢 Harmonix 的游戏，他们认为可以通过摇滚乐打开美国市场。黄凯说："如果要做摇滚游戏并且制造相应的周边，肯定要从吉他开始，这是毫无疑问的。"

Alex 回想起那时 RedOctane 找到他们时的情形说："那是一家小不点公司，既没钱又没发行专家。"一款普通游戏的售价是 39 ~ 49 美元，加上吉他控制器少说要 69 美元，而且包装盒肯定很大，在零售商宝贵的货架上要占据 20 ~ 30 款游戏的摆放空间。而且吉他游戏也不是一个原创的概念，早几年前 Konami 就已经在日本推出了《吉他怪客》(Guitar Freak)。

"但是他们没有美式摇滚！"黄氏兄弟说。Alex 与 Eran 看了看自己的办公室，音乐家们目光呆滞地坐在他们的办公桌前，眼神中满是绝望。他们想起了十年前用音乐发财的梦想，那几乎已经被他们遗忘的梦想。反正已经败了十几年，也不差这么一次，"那就干吧！" Alex 说。

黄查尔斯记得他当时对妻子说："亲爱的，我想要把我们的房子再抵押一次，为《吉他英雄》注资。"他的妻子愤怒地说："如果游戏没人买，难道让我们的孩子睡大街吗？"黄查尔斯坚定地说："它肯定好卖！"黄氏兄弟尽他们的一切所能，凑到了 150 万美元，这是《吉他英雄》开发与发行的全部成本。

Harmonix 列出了一张吉他歌曲列表，看他们能获得哪些歌曲的授权。原创歌曲的录制非常昂贵，很多唱片公司根本懒得回复他们，因此 Harmonix 仅获得了部分授权，他们聘请了一家工作室录制了一些要价较低的歌曲，剩下的由 Harmonix 自己的乐队补上。



2005 年 11 月《吉他英雄》上市时，惟一一家同意进货的零售商只有 BestBuy。Eran 回忆说："我记得第一份订单大约是 8000 套。接着在一周后，他们下了第二份订单，这次是 8 万套。他们在店内设置了试玩机台后，首批库存几天内就卖完了。"

假期新作通常在 11 月发售，然后在 12 月销量将进一步增长，进入第二年后就会跌到几乎可以忽略不计。然而《吉他英雄》在 1 月份的销量居然比 12 月还高，2 月份又比 1 月更高。Alex 睁圆了双眼看着 2 月份的统计数据：这是怎么回事？在 YouTube 视频分享网站上，他输入了"Guitar Hero"，一下子出来数千个视频，人们疯狂地上传自己玩《吉他英雄》的录像。历史性的转折终于到来了。

音乐革命



Alex Rigopulos 在游戏开发者大会中发表领奖感言。

在 2005 年的最后两个月里，《吉他英雄》销售了 1500 万美元，超过了过去十年来 Harmonix 的总销售额。《吉他英雄》的销售速度仍在以可怕的速度不断增长。酒吧里开始举办"吉他英雄之夜"，真正的摇滚明星们开始玩《吉他英雄》。超人气动画《南方公园》制作了一集《Guitar Queer-O》专门讲述《吉他英雄》的狂热。2006 年，底特律老虎队投手 Joel Zumaya 因为玩《吉他英雄》玩到腕关节受伤而错过了美联冠军系列赛。在倒霉了十年之后，幸运女神的祝福终于降临 Harmonix。

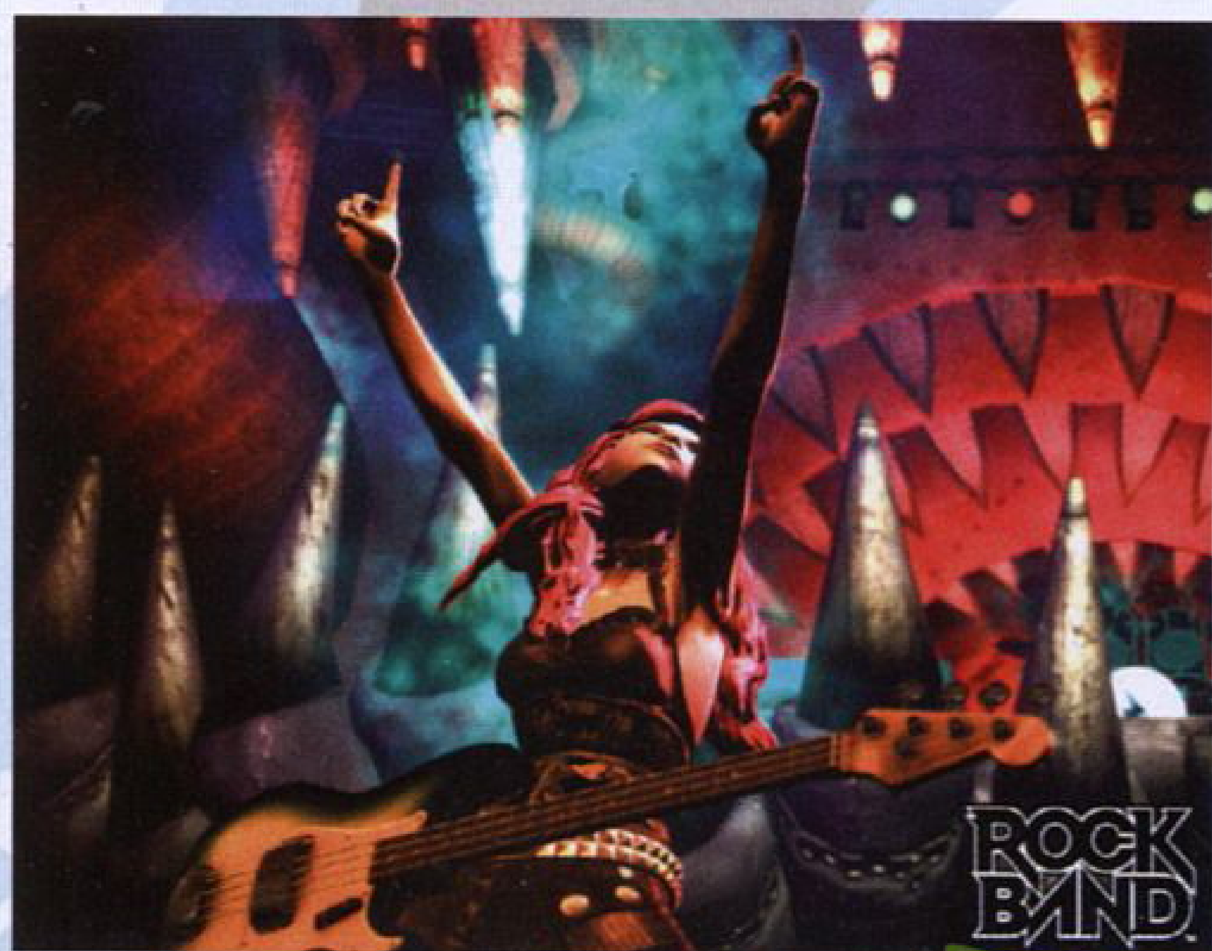
2006 年，Harmonix 与 RedOctane 推出了《吉他英雄 2》，系列销售额超过了 1.8 亿美元。那一年，第一笔权利金收入电汇到 Harmonix 的银行账户中。会计员 Kris Fell 将数字告诉 Alex 和 Eran 时，他们面面相觑。这笔钱超过了十年来 Harmonix 筹集到的投资总额，他们几近于零的账户余额突然间变成了八位数。

两家濒临破产的小公司结合，创造了游戏业已多年未见的掘金神话。大牌游戏发行商们纷纷盯上了这两家不知从哪个角落冒出来的"新公司"。2006 年，全球排名第二的第三方游戏发行商 Activision 以 9900 万美元收购了 RedOctane，由于他们拥有《吉他英雄》的品牌所有权，《吉他英雄》这个商标成为了 Activision 的囊中之物。但所有人都知道是 Harmonix 赋予《吉他英雄》以魔力，不久维亚康姆收购了 Harmonix，将其归为 MTV Networks 部门。Alex 说他知道这种游戏类型迟早会充满强力的竞争者，为避免血流成河，他们需要强有力的合作伙伴才能生存。音乐游戏正在成为一个大产业，Activision 为了获得史密斯飞船歌曲在游戏中的独家使用权而支付了一大笔权利金，这笔钱据说超过了该乐队在任何一张专辑中的权利金收入。MTV 在音乐产业中的雄厚实力让 Harmonix 能够在血腥竞争中生存。

唱片公司开始主动联系游戏公司，这已经成为他们挽救业绩下降的新门路。2007 年，全球音乐产业规模萎缩了 8%。对于恐惧高科技的音乐产业来说，游戏是一种销售经典的稳妥渠道。新生代的小青年也开始哼唱《铁人》。收录到《吉他英雄》和《摇滚乐队》中的经典歌曲再次流行了起来，专辑销量随之增长。

早在"斧头"的岁月里，Alex 与 Eran 就已经想像过可以将歌曲与软件分拆销售。现在《摇滚乐队》与《吉他英雄》的玩家可以通过网络下载新歌曲，通常是每首 1.99 美元，相当于 iTunes 歌曲下载价格的两倍。《摇滚乐队》不仅完成了 6 亿美元的销售额，其歌曲下载量也超过 3000 万。现在 Eran 梦想着有一天，所有新发行的音乐专辑都会推出两个版本：一个普通版和一个游戏版。Eran 与 Alex 正在为了这一天的到来而努力。现在他们已经不缺钱，他们可以自由创作而无需担忧谁为他们买单。他们创造的《吉他英雄》与《摇滚乐队》两大品牌已经创造了将近 40 亿美元的收入，MTV 甚至愿意为《摇滚乐队 2》支付 2 亿美元的总预算，搞定他们要求的任何大牌乐队授权。

Alex 相信，音乐游戏的革命才刚刚开始，他说"音乐游戏之所以重要，是因为它能改变人们与音乐的关系。《摇滚乐队》将在本质上改变音乐娱乐的发展轨迹。当人们更活跃地参与到音乐中，他们与音乐的关系将会被强化，音乐对他们的情感冲击将大大增强。"



游戏评台 GAMER CRITICISM

胜负师：与往常一样，各大厂商为财年业绩考虑，总会把一些看家大作放在二月和三月发售。对于玩家来说，可能需要利用这段时间把一些游戏的中途存档变成通关存档，自己感兴趣的游戏不通关怎么也得试一试上上手，这样至少能还清一部分的“游戏债”；如果时间允许，对即将推出新作的系列最好能复习一下前作，以便温顾知新，在等待的过程中享受喜悦。至于游戏评台，则需要把前两个月的关注作品进行清理、总结和补完，等待下一次评论高峰的到来。

二十一年风雨路，向《FF》系列致敬！

异说 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジー

机种 PSP 厂商 Square Enix 类型 动作 发售日 2008 年 12 月 18 日



自 2007 年 5 月《异说 最终幻想》公布于众，打着“《最终幻想》系列 20 周年纪念”旗号的这款作品可以说一直格外受到关注。一是因为这响亮的名号，二则是因为它的游戏类型——一改“《最终幻想》系列”传统的角色扮演而摇身变为动作类。虽然经历了系列真正二十岁生日时“难产”的尴尬，但慢工出细活的原则让本作的游戏素质得到了保证，2008 年 12 月 18 日，《异说 最终幻想》向风风雨雨走过二十一年的电视游戏史上最伟大的日式 RPG“《最终幻想》系列”以及热爱这个系列的玩家献上了一份最好的生日礼物。

简约而不简单

《异说 最终幻想》（以下简称《异说》）发售前，最令玩家感兴趣的当然是游戏该“怎么玩”。以 SE 之前所开发的几款动作游戏的品质来看，很多玩家起初都怀疑本作只是以集合“《FF》系列”人气角色为卖点的骗钱作品，而游戏发售后，我们看到的是制作人员所带来的一款素质超高的动作游戏，即使脱去《FF》那华丽的外衣，它依旧能够在 PSP 最好的动作游戏阵营中占据一席之地。

《异说》的战斗系统十分照顾新手，毕竟本作面向的主要群体还是系列 FANS——大多是 RPG 玩家。没有复杂的指令输入要求，将滑杆推向一个方向配合一个按键便可以放出华丽的必杀技，即使是类似超必杀的 EX 技也顶多是连打按键和按屏幕指示输入几个方向键而已，可以说上手十分简单，一般玩家都可以体验到流畅爽快的战斗。但简单的操作并不代表系统的浅显。《异说》的战斗系统存在很深的可研究潜力，勇气值（BRAVE）的引入应该是本作系统的最大亮点以及创新，它的引入使得本作的战斗区别于传统意义的“将敌人的 HP 削减为 0”，因为勇气值等于 HP 攻击的伤害值，所以传统意义上一味地直接伤害 HP 的打法很可能被重视夺取勇气值的对手一击翻盘。这就要玩家做出一个选择了——到底是夺取勇气值优先还是伤害敌人 HP 优先。由于这个指标的引入，导致游戏中的战斗时刻处于高度紧张状态，玩家和对手在战斗中要抢夺对方的勇气值以求打出高 HP 伤害，而因为双方的勇气值都可见，所以玩家要一边与敌人周旋一边时刻计算对对手的伤害以伺机出手。此外本作的召唤兽系统也与勇气值息息相关，配合多达 50 种召唤兽的发动时间以及对双方勇气值的影响，使得本作的战斗拥有无穷的变数，即使打上上千场也不会让人觉得枯燥。

此外，在本作基本的战斗系统大框架下还隐藏着无数小技巧，比如“回避取消攻击硬直”、“爆发 EX 模式的瞬间无敌”等，这都是要求玩家在长时间的战斗体验中充分掌握每一种行动的属性后才可以发现的，当掌握这些技巧后，战斗又会上升到更高的层次。

丰富度令人发指

SE 的游戏历来以隐藏要素极多而著称，《异说》当然也不例外。作为日本最优秀的 RPG 开发商，SE 自然擅长并乐于为《异说》加入各种 RPG 要素。如此一来，本作的收集要素不输于任何一个 RPG 游戏，也避免了玩家因“重复战斗的过程”而产生厌烦。

比如故事模式中 DP、连锁战斗和关卡奖励等要素的设置，就体现出了很强的战略性，玩家要思考如何走位能节省 DP、尽量多地触发连锁战斗以及获得各种关卡奖励，颇有 S · RPG 的味道；人物育成方面，各种技能的安装让玩家看出了些许《王国之心》的影子，而装备和饰品的配置也是游戏的主要乐趣之一：装备方面不仅有各角色的专用装备和各种系列中的传统神器，此次《异说》还不落潮流地加入了类似“《怪物猎人》系列”中的套装和靠素材换取强力装备的设定，“刷素材”和“刷装备”势必会大幅增加游戏时间；饰品方面此次从装备中单独分离了出来，基本饰品和条件饰品的配合是本作的又一特色系统，同样具有很强的可研究性，配置得好的话在战斗中可以起到奇效，比如“瞬间就让 EX 槽积蓄满”等效果就可以通过基本饰品和条件饰品的搭配来实现。

除去以上所说，任务以及バトルライズ等收集要素的设定至少将“谋杀”你 200 小时以上的游戏时间。

历史意义

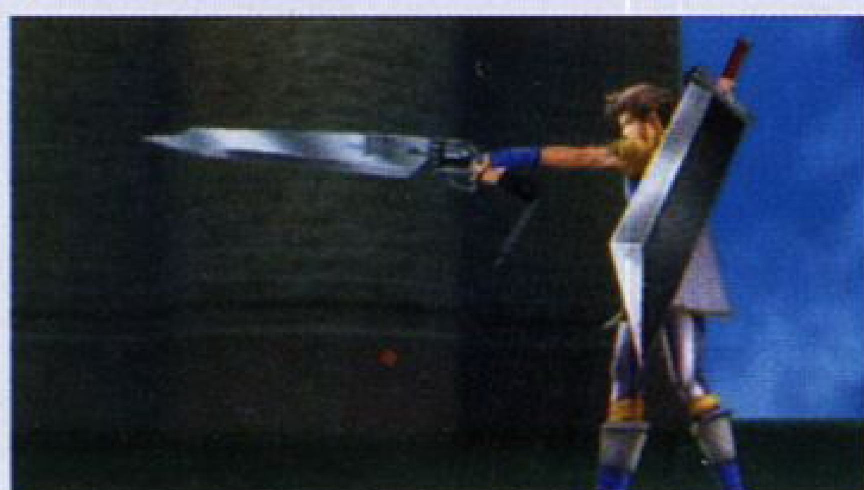
作为“《FF》系列二十周年纪念作品”，《异说》肩负着太多的历史意义。游戏中到处充斥着“《FF》系列”的各种标志——水晶、陆行鸟、莫古利……熟悉的人物、音乐和场景……二十一年前创造了系列伟大开端的光之战士首次开口说话、时隔十一年后玩家终于有机会再次亲手操作克劳德甚至是萨菲罗斯……这一个个细节都让《FF》FANS 回忆起了无数曾经坐在电视机前的日日夜夜。

一瞬间，那些关于《FF》二十一年的感动记忆，便再度鲜活了起来。

有爱度 ❤❤❤❤❤ 点评人 白夜

感动时刻 当将故事模式以及隐藏的“Shade Impulse”通关后，游戏的“真 · 结局”便会出现，随后伴随着一个个熟悉的制作人名字飘过，耳边响起的是《FF》初代到十代的主旋律交响乐。最后，一行字幕出现——感谢所有“《FF》系列”的制作人员，以及那些从 1987 年 12 月 18 日起便一直支持我们的玩家……我们还能说什么呢？永远支持《最终幻想》！





一个玩不完的游戏

高达无双 2

ガンダム无双 2

机种 PS3/X360　厂商 Koei　类型 动作　发售日 2008 年 12 月 18 日

恐怕所有人事先都没想到，在《高达无双 2》里哪怕是只"圆满"一个人，都是如此的艰辛。

不得不说，光荣在设计隐藏要素方面还是很有一套的。《真 · 三国无双 2》发明的最强武器取得法，开创了动作游戏隐藏要素之先河，风靡了整整一个 PS2 时代，令无数玩家为之痴狂。不过令人扼腕的是，还没等别人设计出更好的方案，光荣倒先把自己给阉了。首先是给出入手提示，令难度大幅下降，之后更是在《真 · 三国无双 4 猛将传》以及《真 · 三国无双 5》中完全废除了这个设定。《无双》没有最强武器，就好像一个游戏没有最终 BOSS。如此设计实在令老玩家痛惜。

《高达无双》因为其题材的限制，不可能引入最强武器的设定，必须在隐藏要素的设置上另辟蹊径。一代的隐藏要素就是通关（人物和机体）加随机取得（芯片），算得上是极为无趣。而二代则来了一个全面洗牌，把隐藏要素都归入了任务模式中。这个任务模式在发售前，给人的感觉就是类似于修罗模式、无限城的一个附加模式，属于通关后的调剂小菜。没想到这个模式竟然才是游戏的主要模式，而且丰富度令人窒息。



任务模式是由数百个任务组成的。每个任务都必须满足一定条件才会出现，然后每个任务又必须满足一定条件才能进入。任务的出现条件和进入条件在初期都不会写出来，必须满足部分条件后才会出现。而任务模式关系到几乎所有的隐藏要素，包括人物、机体、芯片、执照、图鉴。任务之间还互相嵌套，像"完成任务 A，B 才会出现"这样的例子相当多。更可怕的是，不同人物之间还有影响，有些任务必须要用某些人打过某些任务后才会出现，因此哪怕只想完成一个角色的任务，也会牵涉到其他角色。

由于游戏中出现的任务实在是太多了，再加上任务的出现条件和进入条件实在太复杂，因此没有官方资料的话，要想自己测试出结果来太难了。不过虽然很难测试出具体条件，要想打出这个任务倒是不难，因为任务出现条件绝大多数都是提高友好度。由此就形成了打游戏简单、做攻略很难的局面（笑）。

不过正如上面所说，任务数量实在太多，而且还有牵涉到其他角色的，因此一个人的任务要想打全都相当困难。打着打着，又多了一堆任务，令人产生了这个游戏永远都打不完的感受。本人游戏时间过百小时，也只圆满了多蒙这一名角色。全员圆满的时间简直不可想像。

《高达无双 2》的内容丰富到这个程度，着实让我们有些吃惊。不过内容虽然丰富了，游戏玩法也得跟上，不然还是会觉得枯燥，这个时候内容丰富反而成缺点了，因为我们只想快点开始新的游戏。

有爱度 ♥♥♥♥　点评人 纱迦

绝望时刻 本以为所有任务都已完成，用扎古打了两盘，突然发现又多一个任务：要求扎克击破过 3000。晕……那是不是所有杂兵机击破过 3000 都有新任务啊？绝望了！

如果有一天，期望都实现……

啪嗒嘭 2

PATAPON 2 DONCHAKA

机种 PSP　厂商 SCE　类型 音乐　发售日 2008 年 11 月 27 日



对于《啪嗒嘭》系列"，我绝对是有爱得一塌胡涂！因为惊人的创意，我给第一作打了满分；因为厚道的内容，对第二作也是 10 分起评。尽管在当初评价《啪嗒嘭》时，我对续作的"十大期望"2 代并没有全数实现，不过也有不少的惊喜与之相互抵消。现在不妨翻一翻旧账，看看游戏是否是向期望的方向发展的。

期望 1：用选择曲速的方式改变难度。 2 代并没有这样做，但可以进行难度选择，难度主要体现在输入精度上。希望下一作能实现不同关卡采用不同曲速，以增加变化。

期望 2：迷你游戏可进行难度选择。 这一点的确实现了，只是因为这一作有"大树流"等主流的刷素材方法，迷你游戏的作用被弱化了。

期望 3：祈祷所能改变的天气种类增加。 除了增加了下雪天气，获得特殊图腾后还能利用祈祷指令增加全队的攻防能力，这样一来倒是将祈祷的作用向新的领域发展了。

期望 4：给连续的 FEVER 状态加设奖励。 2 代中没有这样处理，但把 FEVER 时输入完美音色设定为英雄发动必杀技的必要条件，而必杀技又特别强大。也就是说连锁和输入精度结合在一起才会得到奖励。

期望 5：过关会有评价和相关奖励。 2 代没有加入评价系统可以理解，因为这涉及到游戏风格的改变，毕竟这不是一款动作游戏。

期望 6：增加兵种和种族的平衡性。 这一作的平衡性也不能算太出众，但因为兵种、种族数量的大幅增加，以及等级成长概念的引入，让兵种配合的可能性成倍增加，整体平衡性有明显的进步。

期望 7：过关后可以保留攻城战。 第一作我玩了三遍，主要就是想重温攻城战，这次总算如愿以偿，攻城战和 BOSS 一样可以进行 100 级挑战，果然够爽！

期望 8：打败最终 BOSS 后可以跳过结局。 这是个可笑的期望，不过却是很多初代玩家的心声，总算 2 代改正了这一不人性化的地方，类似的失误在续作中也没有出现，制作方显然成熟了不少。

期望 9：BOSS 百级挑战能有特殊奖励。 很遗憾，这一点没能实现。不过这一作可以刷百级的内容太多了，BOSS、攻城战、运蛋，刷百级的乐趣和意义都不大。

期望 10：增加联机模式。 虽然与当时想像的以对战、交换为主要功能的联机有很大不同，不过 2 代的联机模式还是比较出彩的，而且没有同伴时也可以和 COM 进行运蛋，又有大量的收集要素与之有关，运蛋让游戏的玩法得以扩展。

游戏不可能 100% 向玩家所期望的方向发展，但只要有明显的进步，并重视玩家的声音，这便是玩家之福，系列的生命力才会更长久。

有爱度 ♥♥♥♥♥　点评人 胜负师

麻木时刻 刚学会用"大树流"刷素材时，看着屏幕上一排排的道具，很是兴奋。不过没过多久，刷素材有点数字游戏的感觉，自然麻木了，有时会手里按着键，眼睛却在看电视。









何为王道RPG？这就是答案

白骑士物语 古之鼓动

白骑士物语 古の鼓动

机种 PS3 厂商 Level-5 类型 角色扮演游戏 发售日 2008年12月25日



争议的启航

最初得知《Fami通》给《白骑士物语 古之鼓动》评了29分（满分40分），我并没有觉得太吃惊。不因为别的，就因为自己对游戏的了解并不算深。从2006年TGS到游戏正式发售的这两年半时间里，不夸张地说，几乎有两年Level-5都没有向玩家透露本作的实际信息。有人曾经担心游戏是否会胎死腹中，也有人对本作的最终完成度怀有质疑。这29分的刺眼数字，就好像导火索一样，让不少憋了很久的“评论员”彻底炸开了锅。争议虽然大，但我倒是不太为本作感到悲观。撇开平台因素单看游戏本身，从大方面讲，制作角色扮演游戏起家的L5怎么说也没有理由花费如此多的时间与精力拿出一款烂作，而且就算PS3游戏开发难度再高，以技术创新见长的L5起码不可能让自己过于丢面子，更不用讲本作还是SCE从技术到资金全力支持并负责发行的“形象工程”，差也差不到哪去；从小的方面说，L5的家用机作品一贯风格比较独特，合成系统、可视的装备与道具、无缝读盘……只要留住这些传统，本作的游戏性也就算保住了底线，至少L5的FANS是不会失望的。

俗话说得好，“是骡子是马拉出溜溜”。游戏这东西，到底好不好玩最终还是要靠玩者自己去体验的。

王道之路

说了那么多题外话，言归正传来看游戏本身。

把碟放进机器开始游戏的四个小时之后，开场动画开始播放，游戏的序章部分宣告结束。当得到了相机并准备开始和雷纳德等人踏上漫长的冒险之旅时，我再也抑制不住内心的激动，走遍了巴郎多尔王都的每一个角落、找到了每一个NPC，我要摆出所有的POSE记录下自己存在于这个世界的每一个瞬间！想要做的事情实在是太多！

为什么游戏会让人如此兴奋？原因很简单：其一，有气势。不论是游戏的故事背景，还是冒险的与城市，又或者是高大的白骑士与巨型的敌人，所有的这些都让本作显示出非凡的大气，玩家能够亲身体验这一切当然会激动；其二，有代入感。大部分的角色扮演游戏，玩家都是扮演既定的主角，而在本作中，玩家所扮演的则是自己。通过完整的自定义系统建造出来的外貌各异的角色，我们能够以自己的眼光去欣赏世界去体验冒险，没有什么比这更让能让玩家投入其中。

除了这些L5宣传时所说的“王道”要素之外，本作中各场景的画面效果、战斗的指令设定、游戏的音乐与主题歌也令人称道。当然大家也不要忘了，以上的这些才只是单机部分的亮点。

任重道远

从销量和玩家的口碑上看，本作是获得了成功，不过这其中也有一部分因素是次世代的日式RPG青黄不接造成的，所以我们也要认清游戏的一些缺点。首先是在本作的故事流程中，玩家所扮演的角色戏份太少，遇到所有的事情也都是哑口无言，和其他角色间几乎没有互动，缺乏存在感；其次游戏的玩法也不算丰富，很多系统的细节要素也有待完善；最后，也是最关键的一点，或许是游戏的剧情设定过于庞大，直至将游戏通关，我们所看到的也不过是整个《白骑士物语》的故事开端，太多的悬而未决的疑问和期待，倘若果真能推出如传言中所说的“三部曲”计划那也还好，若是万一由于外界因素而取消续作的推出，那将势必会给所有人留下一个很大的遗憾。

不管怎么说，《白骑士物语 古之鼓动》是L5带给RPG玩家的一份精心准备的圣诞礼物，虽称不上完美，但也足以让我们对L5以及后续作品的表现充满期待。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

意犹未尽时刻 匆匆收拾完最终BOSS后我忍不住感叹：“这也太弱了吧！”的确，游戏的结局让人极不过瘾，玩家想要了解的东西实在是太多。这已不是埋下伏笔这么简单，完全就是被分割开的章节嘛！不出续作那就太对不起玩家了。



有追求才会有动力

白骑士物语 古之鼓动

白骑士物语 古の鼓动

机种 PS3 厂商 Level-5 类型 角色扮演游戏 发售日 2008年12月25日



个人的小天地

和故事还未完全铺开的单机模式相比，允许玩家互相交流和协同作战的“联机模式”无疑是让本作能够持续吸引玩家的主要的原因。而有别于传统“网络游戏”持续探索与练级，这部分的内容巧妙采用了类似于《怪物猎人》的“任务制”，并将各种小事件融合其中，让玩家在完成的过程中并不是单纯地消灭掉BOSS，而是需要在队友的配合下找到触发事件最迅速的方法，从而达成最高的S级评价，让很多在主线流程中还没有尽兴的玩家再次体验到寻找游戏隐藏要素的乐趣。

游戏专用联机网络的另一大创举是会自动为每名使用联机功能的玩家在官方服务器上建立一个属于它们的主页，在这里玩家除了可以尽情书写心得和日记，其他玩家也都可以在自己的主页上链接到官方实时更新的谈论版上查看所有玩家最新的日志，让持有同样疑问或爱好的玩家能够到访自己的主页，并在自己建立的房间中为了共同的目标而努力。而初来乍到没有什么“人脉”的普通玩家同样也不需要为了寻找好友而担心，你不但可以在自己的主页中查看最近和自己一起游戏的玩家，而且每当你查看一名其他玩家的主页时，同样也可以看到他的好友列表，利用这种“一传十、十传百”高效率膨胀的关系网来让自己结识更多的同好。

为了美型而战

“纸娃娃系统”虽然在3D大趋势的游戏界中已经不算是什么



新鲜的设定，不过却没有一名玩家能够否认它对于玩家培养角色所起到的巨大推动力。无论是为了"赏心悦目"，还是"满足虚荣心"，任何玩家都希望在他人面前表现出最具个性魅力的一面，而游戏中数量繁多，造型各异的装备正好就给予了所有人这个舞台。游戏中的合成系统非常直接，省去了收集配方的麻烦，玩家所需要做的就是有针对性的收集素材，再加上每次任务随机获得的奖励素材，破坏BOSS的特定部位会有额外素材掉落的设定，发展方向不同的玩家在进攻时的取舍也会有所变化，最终通过无限转生来学会更多技能，在使其成为多面手的同时也保证了玩家对游戏的投入度和游戏时间。

为了奖杯而战

作为目前PS3上为数不多的支持奖杯的日式游戏，只要深入的玩下去你就会发现，游戏高级别的奖杯几乎都与联机模式紧密相连，如果"全任务达成S级评价"还不足以让你望而却步，那么"合成出450种装备"、"取得1000万金钱"等足以列为"警示级"的奖杯，要想达成它们不耗费数百小时，那绝对是不可能完成的任务。当然对于传统的玩家而言，这些终极目标或许可望而不可及，但这至少表明了游戏中还是有很多元素供玩家去发掘，为了避免游戏给自己留下过于重复的印象，大家也不妨将目标定在一个自己可以接受的范围，说不定官方不定期推出的"更新任务和道具"还会带给你更多的惊喜。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 晴天

幸运时刻 由于晴天是走的"魔法师路线"，所以在GR7之前就听闻大家对"召雷石"拥有不小的怨念，不过在实际的高级任务中，晴天只打了3次BOSS就得到了这个怨念的素材，成为了大家眼中羡慕的幸运儿，希望在后续的高等级素材中也能拥有这样的好运气吧。(目前正努力冲刺GR10中……)

一道分量偏少、味道鲜美的江南小菜

战争机器 2

Gears of War 2

机种 X360 厂商 Epic Games 类型 动作射击 发售日 2008年11月7日



《战争机器》对于X360这台主机的意义不言而喻，作为少数几款可称之为"扛鼎之作"的游戏，在X360发售之初登场的一代可以说是为次世代游戏的各项标准都下了一个定义，在很多厂商都还不太清楚"次世代游戏"应该达到一个什么样高度的时候，这款作品在一定程度上引领了时代的潮流。

时隔近两年，二代在众多铁杆软饭的期盼中闪耀登场，在完美地继承了前作创造辉煌的方程式的基础上，进一步对前作进行了完美和补充：更复杂的环境、更多样的武器、更凶残的敌人、更丰富的玩法……一切都是为着满足玩家与粉丝的目的去制作的。然而在这样的前提下，虽然游戏在市场上获得的成绩依然延续了前作的辉煌，但是在评价方面却没有能达到前作众口烁辞的地步，究其原因，主要是在两个方面没有做到位。

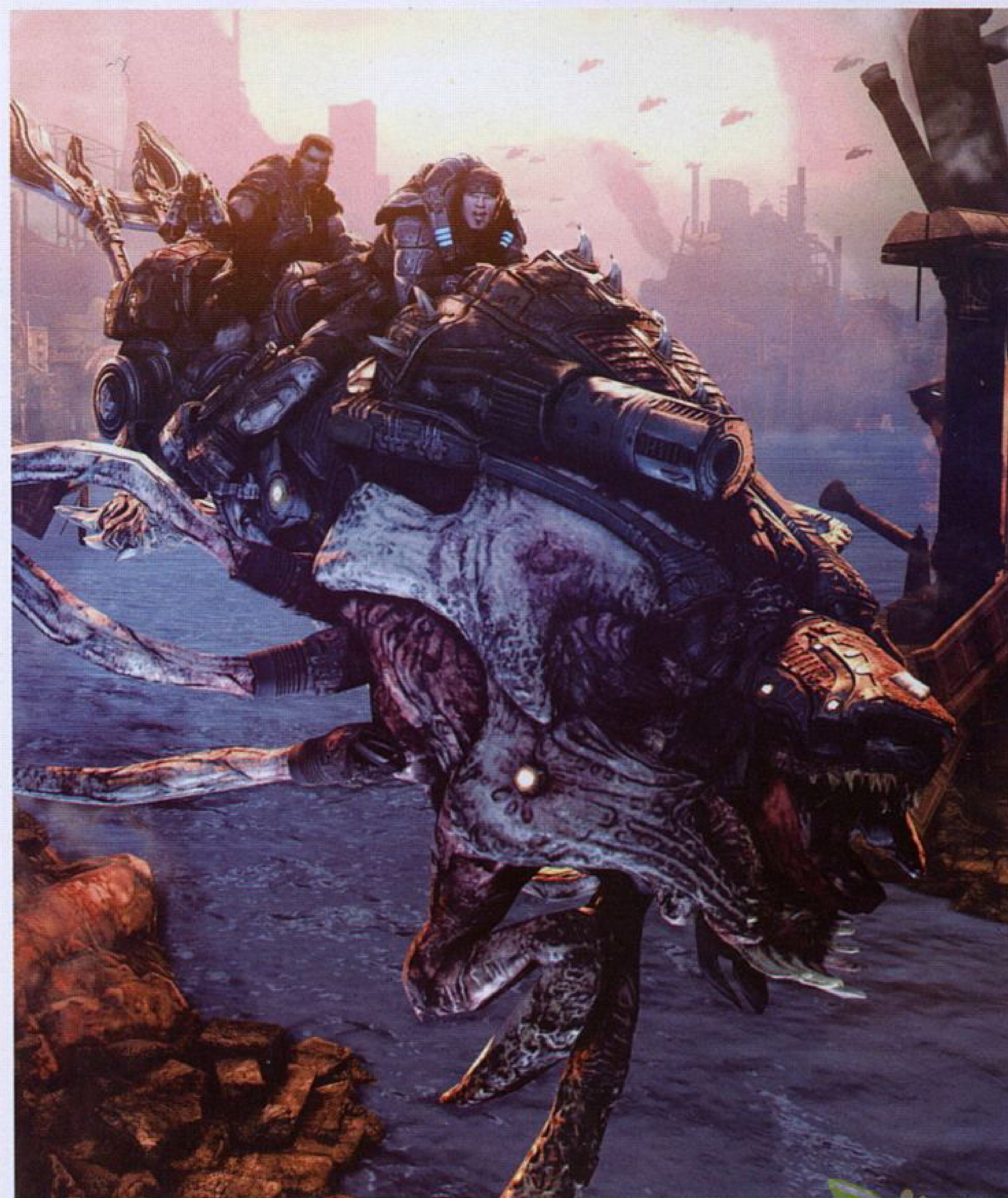
第一、游戏画面。虽说一款游戏的画面并不是决定性的因素（尤其是在Wii大行其道的今天），但是前作之所以能够获得满堂喝彩的一个重要原因，就是在当时那傲视群雄的游戏画面，让所有玩家都为之瞠目结舌。那么再看这款时隔了一年多后的二代的游戏画面，你说完全没有进步显然是不客观的，画面无论从细节上还是宏观上都有着一些进化，但是这种进化所带来的效果，远不如当年一代给人的冲击力那么印象深刻。二代的画面给人类似于"这样的进化难道不是应该的么"的感觉，并不是说画面不好，而是说这种进步给人的冲击力在目前各方大作画面惊艳的包围下，已经让人有些"麻木"了。

第二、游戏时间。游戏刚到编辑部的那天，正好是早上，我和Gouki两个人从上午开始打，打到晚上八点左右就通关了，这中间去掉吃饭喝水上厕所的时间，我俩首次合作通关的时间约在八个小时左右，如果玩家单打独斗的话，这个游戏时间可能要稍长一点，但十个小时也应该是足够了。作为和前作一样拥有五大关卡的游戏长度而言，这一点上来说和前作保持了基本相同的水准。但这个"水准"给人的感觉就显得有些不足，通关后感觉意犹未尽，"如果游戏时间再长一点就好了"是玩过本作的玩家的普遍感觉，这种感觉从一代一直延续到二代。

前面给游戏挑了一点不是，这并不是对游戏的否定，只是我过于"挑剔"罢了（笑）。例如画面，虽然进步不够震撼，但依然是无可比拟的；例如时间，虽然长度与一代差不多，但是所提供的游戏体验却要丰富许多。另外，在网络对战方面，前作和本作都在LIVE对战排行榜上名列前茅，新增的"持久战"模式更是时下流行的"合作对抗"玩法的一种新尝试，也极大地提高了游戏的可重复性。总而言之，游戏在各方面的完美与补充提升了本身的游戏价值，如果你玩过前作，那么本作就一定不要错过；如果你错过了前作，那就请不要一错再错。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 多边形

懊悔时刻 和同伴在网上联机合作"持久战"，已经坚持到47轮，胜利就在眼前，却因为贪图一盒弹药而陷入敌人包围，不幸牺牲……眼看就要到手的成就灰飞烟灭，肠子都悔青了。



想唱就唱，二人转也要唱得响亮

波斯王子

Prince of Persia

机种 PS3/X360 厂商 Ubisoft 类型 动作冒险 发售日 2008 年 12 月 2 日



如果不是“波斯王子”的 LOGO 赫然出现在封面上，我想即使是系列老玩家也很难看出这就是他们所熟悉的那个游戏。本作在画面风格上进行了彻底地改变，水彩画般的渲染效果完美地勾勒出本作奇幻的世界观，这种宛如梦幻的画面效果不得不让人与风格相似的《大神》做比较，相比之下虽然少了分飘逸与柔美，但却多了几分浓墨重彩的激情。在高清的“映衬”之下本作的色彩华丽程度在次世代作品中也称得上出类拔萃，室外场景中身后闪现的巨大风车和在空中缓缓移动的飞空艇唯美得让人感动。

对于一款游戏来说空有一身华丽的外衣是万万不行的，在对游戏的画面风格做出大刀阔斧改革的同时，制作小组对游戏系统的态度也是全部推翻重来。战斗一直都是系列为人诟病的地方，本作干脆转换思路将格斗游戏的思路引入了游戏，无论杂兵战还是 BOSS 战，从头至尾的战斗全部都是 1 对 1（严格意义上来说是 2 对 1，嗯，有点欺负





人的意思），而且进入战斗后主角与敌人还会被限制在一个区域内直到分出胜负。游戏为玩家提供的连击列表也像格斗游戏那让人眼花缭乱，而且打斗的演出效果颇为华丽，不过遗憾的是实际运用起来只有几套实用的连击出镜率较高，而且战斗时会被频率较高的拼刀或 QTE 打乱节奏，场地的问题也限制了 BOSS 战的变化和震撼度。总的来说本作的战斗相比以往有所进步，不过还是存在许多不足，毕竟这种把战斗与冒险部分完全分开的做法还值得商榷。

谜题和跳跃向来都是系列的特色，本作采用了双主角的设定，整个流程中都有公主陪伴在身边，游戏的谜题也需要利用她的魔法能力才能解开。由于有了魔法的帮助，冒险时有种天马行空的感觉，但却少了以往的胆战心惊。玩家跳跃失败后立刻就会被公主使用魔法转危为安（《时之沙》中时间逆转还有次数限制，到了本作中则完全肆无忌惮），可以说本游戏任何时候都是 Check Point，失败几乎没有任何性质的惩罚虽然可以保持游戏的流畅度，但是同时也让玩家挑战机关成功后的成就感降至最低，有点因小失大的意思。

育碧这两年的游戏总是有一个共同的问题，那就是对“耐玩性”始终把握不准。本作和《刺客信条》一样在中后期便陷入重复的循环，机关、流程和战斗周而复始的都是那些，耳边响起的也总是那么几首的 BGM，玩家的兴趣在后半段会呈直线状下降，即使坚持将游戏通关恐怕也没有多大兴趣再将光盘放入主机。但不可否认的是育碧的确通过本作摆脱了已经逐渐走进瓶颈的阴影，我们从本作中看到了系列全新的发展方向，下一个经典的《波斯王子》N 部曲即将诞生。

有爱度 ♥♥♥♡ 点评人 火云

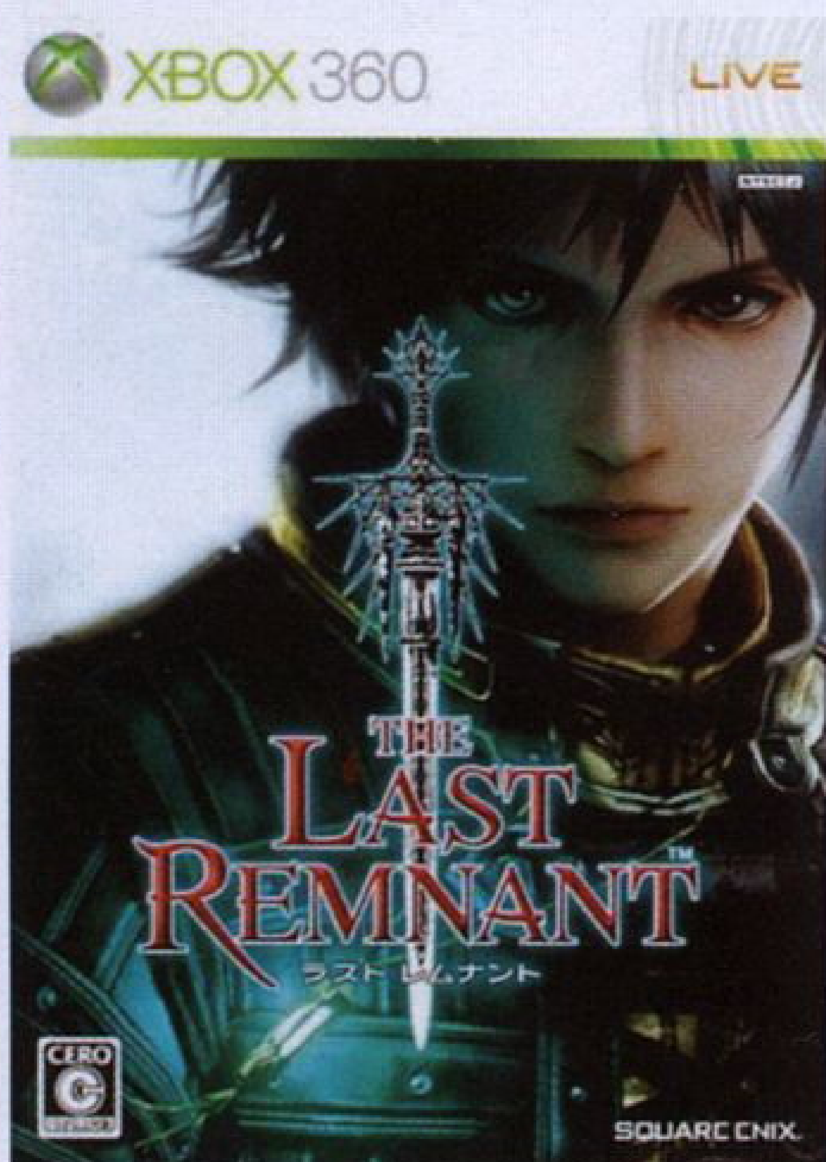
搞笑时刻 游戏中的王子比原来的王子要开朗不少，经常会和公主开一些玩笑。比如一次与公主的对话中王子说他刚才在公主攀爬的时候偷看了她的屁股，之后主角走到公主的身前，不久之后便说：“我知道你也在看我的屁股。”

神了还是雷了，这是个问题

最后的神迹

The Last Remnant

机种 X360 厂商 Square Enix 类型 角色扮演游戏 发售日 2008 年 11 月 20 日



何等尴尬

TGS 结束后，亲身体验了《最后的神迹》试玩并与本作制作人有过交流的多边形告诉我，“这游戏的遇敌和战斗方式非常不错，只是战斗时貌似有些拖慢，应该是试玩版的原因吧。”本来对这话并不是太在意，但实际拿到游戏并将游戏通关后，我无语了。

以前也曾经说过，《无尽的未知》存在拖慢情况，但我要说，和本作战斗部分拖慢情况相比那根本就不算什么。再说得不客气一点，战斗过程是否能保证起码的流畅度，这是作为一款合格游戏的基本要求，实在是想不通本作的 QA 团队是怎么把关的，更何况本作还是 SE 整个 2008 年为数不多的原创 RPG，这样明显的缺憾，不得不说是愧对了玩家们的期待。

另外一个令人不快的是游戏的人设。迎合欧美的风格这可以理解，但



主角姐妹二人既不“美式”又不“日式”的半吊子造型也实在让人提不起精神了。加上制作小组在过场动画方面的偷工减料，看到那像是牵线木偶一样的人物在相互交谈触发剧情时，我的脑海里就只有一个字：雷！

至于同样头痛的读盘问题，还好游戏推出时正巧赶上 X360 的秋季更新，加入了硬盘安装的功能后本作的读盘时间减少了 1/4，算是缓解了这方面的问题。

“神”在哪里

看了上面的话，很多人估计要问，既然有这样或那样的缺点，那《最后的神迹》的好玩之处又在哪呢？答案很简单，“成败皆为战斗”，游戏吸引玩家的还是战斗部分。采用了集团小队作战方式后，我们感受到最明显的变化就是战斗中人数的增多，动辄四五十人的战斗让人觉得非常有气势，安排战术也要考虑小队之间的相互策应。所以说，在本作中玩家指挥的是部队与部队战斗，这对玩惯了四人回合制的传统 RPG 玩家而言，无疑是一个难得的体验。



此外，在系统方面，本作用小队整体的 HP 代替了单个人物的血槽，角色的成长等级也变为了玩家整支部队的战斗等级，育成和布阵等要素变得更强了，这样的变化确实让我们感受到了创新，也让游戏的耐玩度大幅提高。顺便一提的是，本作的很多灵感也是源自于开发小组制作“《沙迦》系列”的经验，这显然不是什么坏事。

最后的“雷”

最后说一件有趣的事情。本作发售后的一段时间里，在各大论坛的讨论区中很多玩家都在痛呼游戏中被惨痛折磨经历，叫嚣着要收手封盘不玩，而少部分肯钻研并摸出了门道的玩家则坚持了下来，这也从一个侧面上反映了游戏上手难的问题。当然，这也只是一个笑谈罢了。

不管怎么说，《最后的神迹》需要改进的地方实在太多，如果人设更加亲和一些、如果城市的场景能连为一体、如果战斗的时间能缩得再短一点……如果没有这么多“如果”，游戏将成为一款名副其实的神作。从玩家的反响来看，对于日后即将推出的 PC 版以及 PS3 版，玩家的期待度还是很高的，我们相信制作小组一定会对游戏的不足之处进行调整，让 X360 版的本作成为最后的“雷”。



有爱度 ♥♥♥ 点评人 九兵卫

心惊肉跳时刻 游戏中每场战斗时间特别长，这是大家所公认的。在令人咬牙切齿的据点战中，相信所有打到这里的玩家都曾经心惊肉跳，毕竟一个小小的失误而造成的不幸扑街，都意味着之前近 1 个小时的努力灰飞烟灭。要命的是这 1 个小时的时间内，前面的大半时间都是毫无悬念与难度的机械劳动，重新来过即表示需要循环进行以上机械劳动……

聊天刷怪两不误

梦幻之星 ZERO

ファンタシースターゼロ

机种 NDS　厂商 SEGA　类型 动作角色扮演　发售日 2008 年 12 月 25 日



“《梦幻之星》系列”自从走上了“网游”的道路后就开始变得越来越核心向，每作虽然造不成狂销百万的浪潮，但也能通过从固定的忠实玩家人群中获得不错的收益，只是这些年来开始变得不温不火起来。

或许 SEGA 自己也没有想到 PSP 版《梦幻之星 携带版》能够获得如此火爆的销量，一个并没有做出多大变革的半移植作品居然比 PS2 版买得还多，精明的 SEGA 似乎从该系列的身上看到了那个如日中天的刷怪型游戏的身影。两者的经历的确有不少相似之处，都是在家用主机转战掌机后反而火了起来，但是这两款游戏的世界观和玩法却有着天壤之别，想要复制《怪物猎人 携带版》的成功可不是一件容易的事，况且一山不容二虎，在 PSP 上与这款怪物级的游戏分羹似乎不是那么明智。于是，转战另一个还未被同类游戏攻占的 NDS 似乎是一个不错的选择。

从《梦幻之星 携带版》发售到本作的发售不到半年的时间，本作肯定不是 PSP 版发售后才进行开发的，不过 SEGA 应该是在看到前辈的大卖之后加快了本作推向市场的进程。本作的针对性很强，对系统的几个大动作基本都是根据 NDS 主机的特性而做出的改变，其中最为明显的变化就是加入了可以随时通过图片来与其他联机的玩家进行交流，而这些图片就是玩家使用触控笔来绘制的，你可以写上两句振奋人心的话语，也可以用简单的图像来表现自己的情绪，看起来像极了 NDS 自带的聊天功能，但是把它拿到游戏中就发挥出了更大的作用。即时涂鸦功能不仅能够使玩家间的交流变得更加轻松，而且还起到了活跃战场气氛的作用，玩家们不必再死气沉沉地闷声刷怪捡道具，紧张的战斗之余时来点插科打诨说不定还能提高玩家们的战斗力和凝聚力。尝试过了联机的乐趣之后，玩家必然会发动周边的朋友加入联机的大军，而游戏的口碑便会随着口耳相传在玩家中流传开来，越来越多的玩家会为此购买本作，一款联机为主的游戏正式需要如此的良性循环才能获得成功，将联机的部分做到能够吸引玩家不停地寻找联机对象，《怪猎猎人 携带版》便是最好的佐证。

尽管游戏在画面上尽可能做到了“干净”，但是在实际联机时却有着比较明显的拖慢现象。虽然还没有到不能容忍的地步，但多多少少会影响联机时的爽快感。虽说本作与 PSP 版相比在销量上还有一定差距，但是不能否认 SEGA 敢于创新的精神，NDS《梦幻之星》从此也有了系列化的可能。

有爱度 ♥♥♥ 点评人 火云

涂鸦时刻 火云曾经使用 Wi-Fi 与其他玩家远距离联过机，发现有个家伙不停地发一些看不懂的胡乱涂鸦出来，我以为他是存心捣乱的就退出了。后来才知道原来那时是他的儿子拿着 NDS 在瞎画，为此他还给我们道了半天的歉。





街机厂商贺年海报集锦

Happy

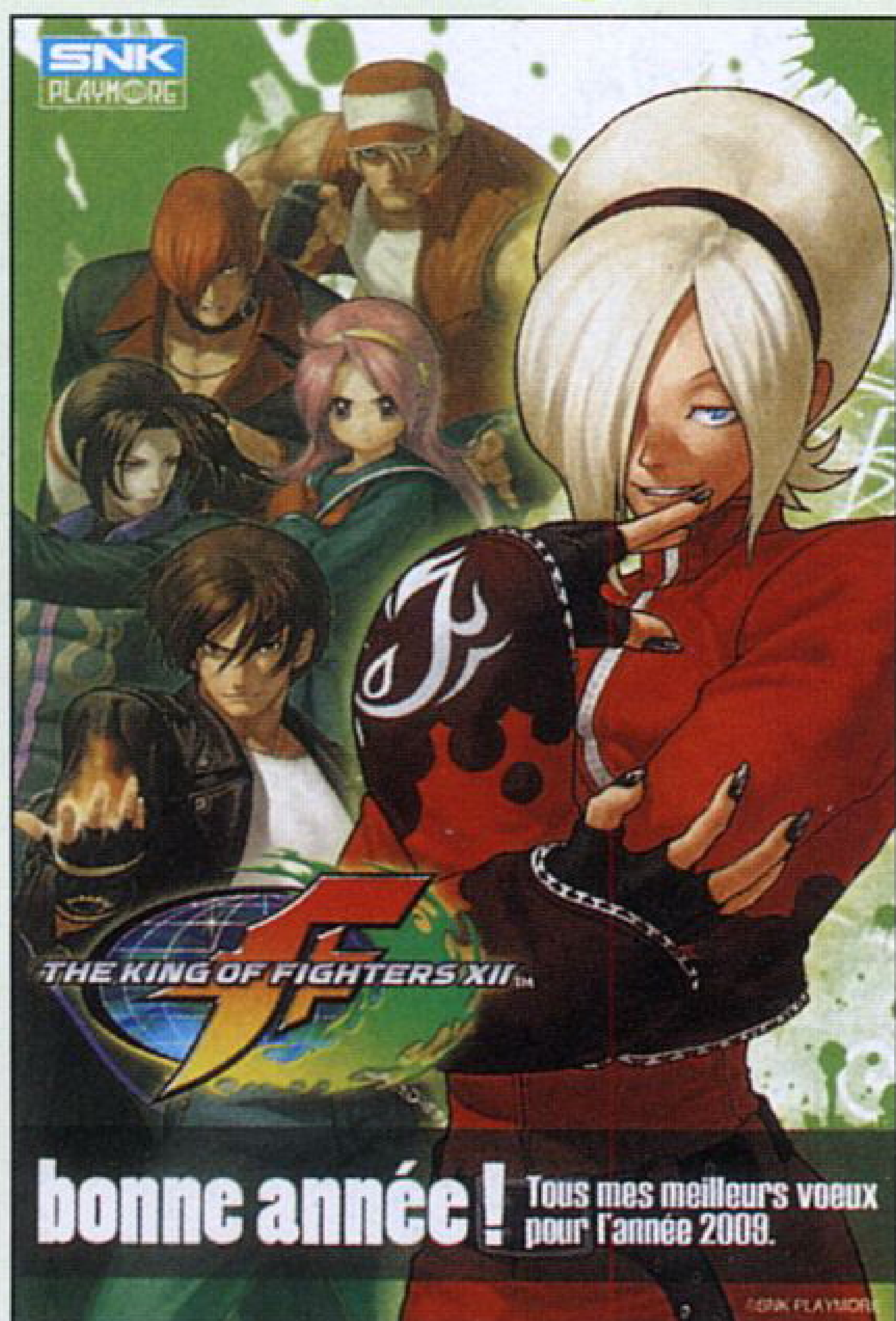
九兵卫： 每逢新春，各大游戏厂商往往都会迎合节日的气氛给大家带来一些贺年海报。看到游戏中的角色聚集在一起身穿盛装给我们拜年，大家一定感受到浓浓的年味儿了吧。其实呢，海报本身的内容倒不是最重要的，关键是能图个喜气添个彩头嘛。新的一年，祝各位玩家和自己喜欢的游戏一起齐头并进、更上一层楼吧！接下来就让我们去欣赏一下这些由日本的各大街机游戏厂商给大家带来的贺年海报吧！

Arc System Works



继承了“《罪恶装备》系列”血液的《蔚蓝光辉》是去年石渡太辅给所有 2D 格斗玩家带来的一份厚道大礼，今年这两款游戏将同时出现在斗剧的舞台上。至于是否能“青出于蓝胜于蓝”，那就让我们拭目以待吧。

SNK PLAYMORE



强调“重生”这一主题的《格斗之王 XII》，大家给予它的期待会不会比即将上市的《格斗之王 2002 终极之战》多一些呢？

EXAMU

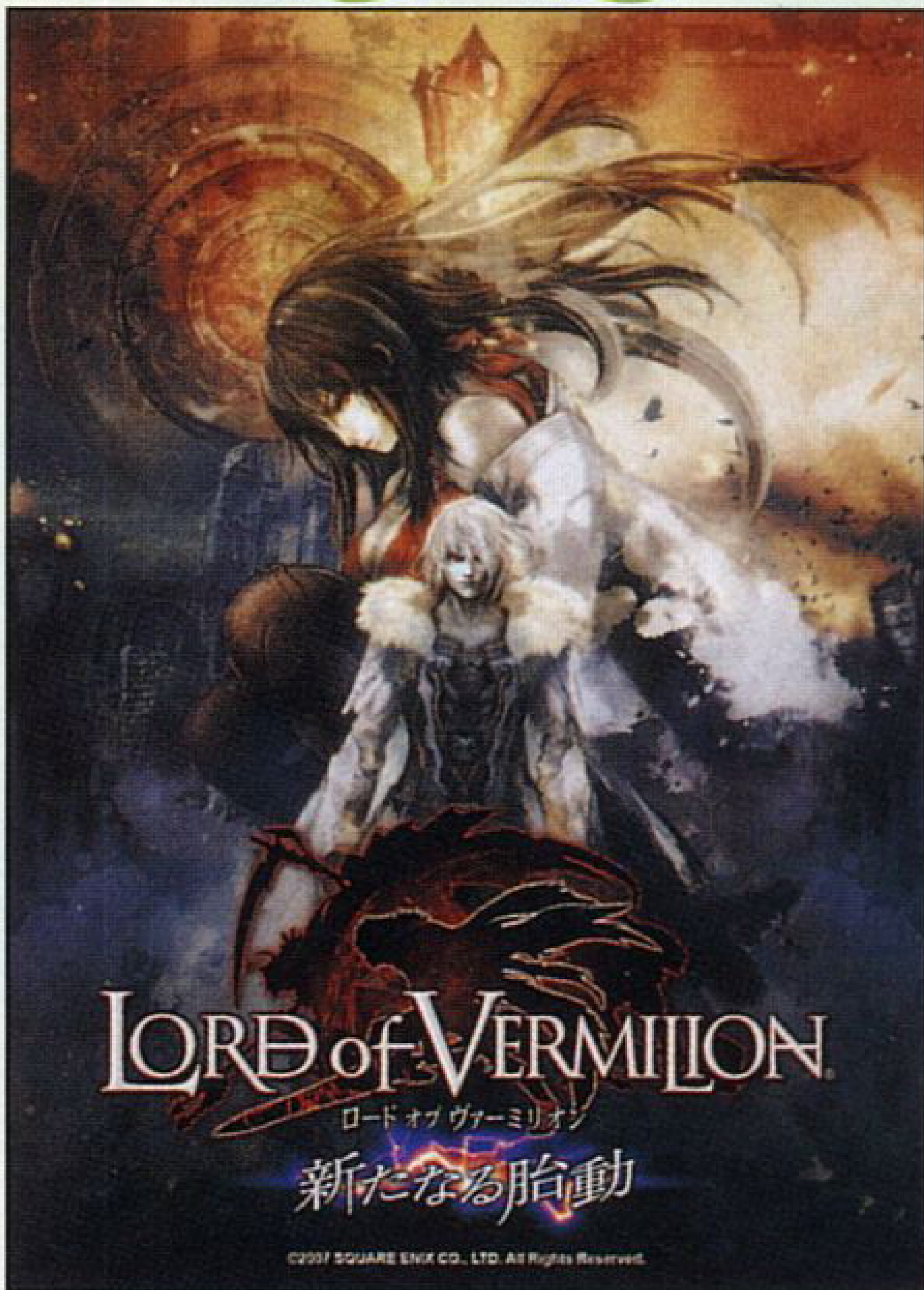


捣年糕也能敲打出火药味哦！很多玩家认识 Examu 这家厂商是都从“《阿尔卡娜之心》系列”开始的，所以对该社最近推出的 2D 格斗游戏《魔鬼契约》的了解可能并不多。



《阿尔卡娜之心 2》的最新版本将于今年 4 月 9 日登陆 PS2，FANS 也不用再为找不到街机而烦恼了。

Square Enix

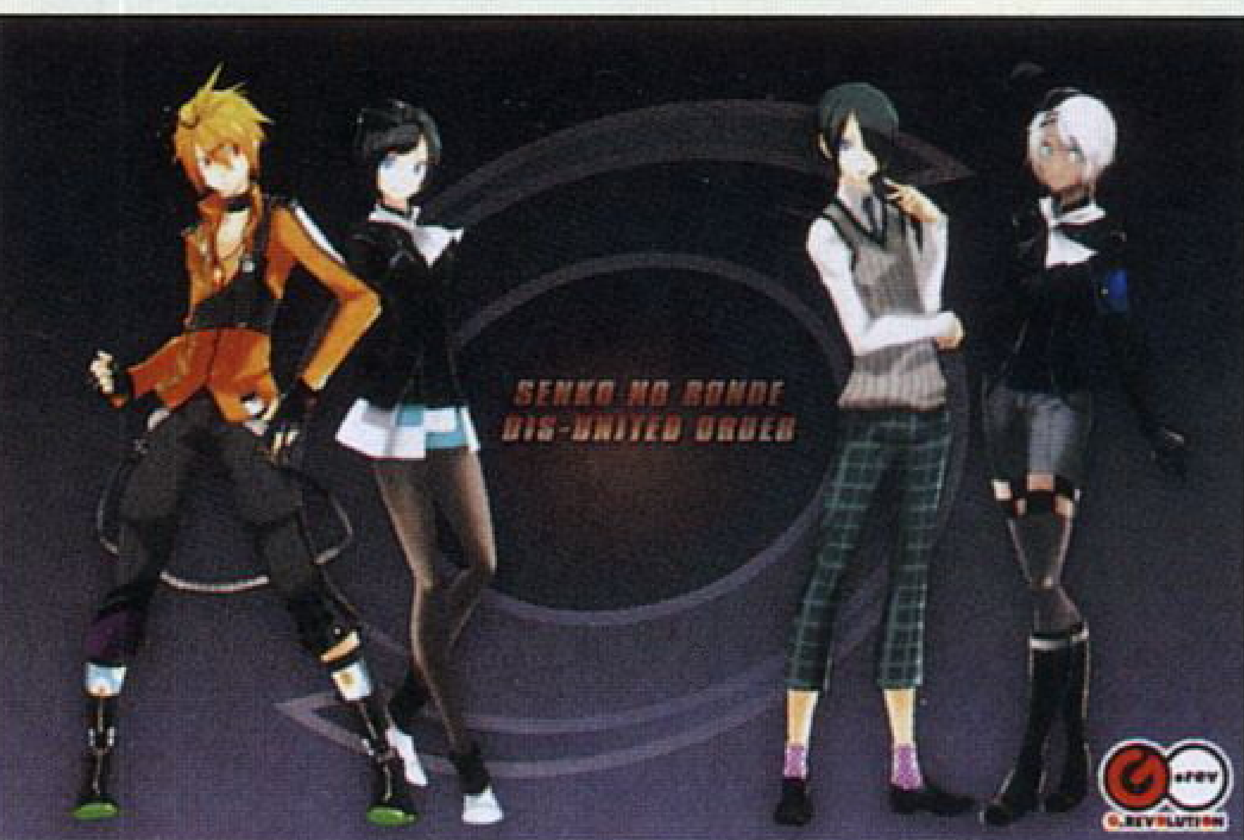


作为一款街机卡片游戏，恐怕很多人都对《朱红之王》了解不深。但本作的强大之处就在于游戏使用的卡片是由天野喜孝、野村哲也等数十名各界的知名画师所设计的，玩家绝对能够大饱眼福。

G.rev



《被诅咒的守君》是 G.rev 和 GULTI 共同合作开发的一款和风十足的纵版动作射击游戏，也是 NAOMI 基板后期难得的佳作。



射击对战游戏《旋光之轮舞》想必不少玩家都有所耳闻，在传统的射击类游戏中，风格新颖的本作也算是一道独特的风景。

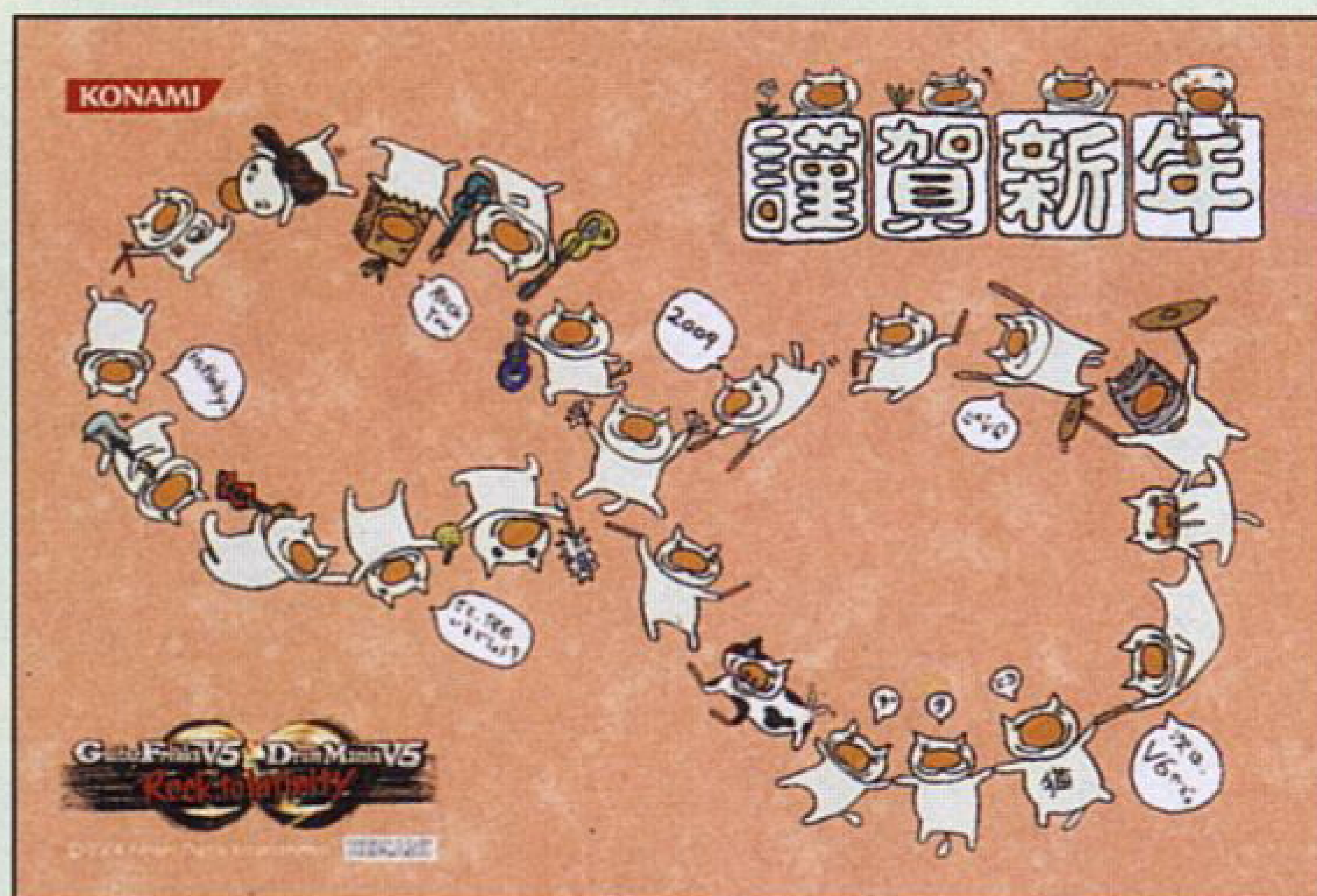
KONAMI





△在 Konami 出品的众多音乐游戏中，《pop'n music》可能是最具亲和力的。轻松的曲风以及可爱的角色造型让游戏在女性玩家中也颇具人气。

▷《猜谜魔法学园》在去年可谓风头十足，先是登陆 NDS 平台，紧接着又立刻推出动画版。不过这也不奇怪，毕竟诞生于街机平台的原作本身就是一款人气极高的问答游戏。



◁▷《GuitarFreaks》、《Drummania》、《Beatmania》一直是挑战自我的核心音乐玩家的最爱，各位达人们在新的一年里也要多加练习，向着更好的成绩努力吧！



NBGI



◁《铁拳 6 血统叛乱》中的两名新角色以传统日本画的方式给大家拜年。和服、武士刀和折扇都给整张海报增添了不少日式风味！

▷每逢传统佳节，玩一玩《太鼓达人》来烘托一下喜庆的气氛是最合适不过了。不为别的，毕竟过年就是要图个热闹嘛！





△机枪射击游戏《RAZING STORM》国内接触过的玩家可能不多，但是如此硬派的美式贺年海报，大家是否会觉得非常与众不同呢？

Capcom



拿到本辑杂志的时候，不少玩家应该已经玩到《街霸Ⅳ》了。图中的这些奶牛斑纹的衣服若是能作为隐藏服装登场那就最好不过了。(笑)



身穿淡紫色和服的依莉亚确实讨人喜欢，但可怜的士郎就……《Fate/无限代码》中不能使用依莉亚是很多FANS的一大遗憾，不过游戏今年夏天也将登陆PSP，大家不妨期待一下有哪些新角色可以加入。



来自《龙之子 VS Capcom》的Q版角色形象合影，这样的风格应该能勾起很多老玩家对于那个年代的回忆。





TAITO



老牌街机厂商Taito于2008年3月推出的这款桌面卡片游戏《悠久的车轮》以召唤士作为游戏中的主要角色，因此人设也充满了浓厚的幻想色彩。

SEGA



时隔多年，系列的FANS终于能在《VF5 R》中再次使用相扑手鹰岚了。牛年，让我们一起来重整旗鼓吧！





玩过《德比赛马》系列的人一定都认识图中这只可爱的吉祥物。俏皮的小马驹仿佛在告诉我们：牛年也要策马扬鞭、大展宏图哦！

街机版的《三国志大战·天》在日本的人气是日益飙升，世嘉甚至还将于近日特地召开一场盛大的"东京湾之宴"以回报FANS的支持。图为游戏男女角色版的贺年海报。

文 主流帝国 编 胜负师 美编 NINA

《战神》世界的英雄与魔物

《战神》，地球上最好的动作游戏之一，精彩之处比比皆是，即便是很多动作游戏都不太重视的剧情部分也绝不乏味，看似老套的复仇故事却因为新的制作理念和对古希腊神话的引用而焕发出新的生机，成为了玩家口耳相传的经典。在这庞杂的古希腊神话背景下，强大的神灵、神勇的战士、狂暴的魔怪纷纷登场，而创作人员不必从头设计每个角色的人物背景，只要在原神话的基础上做一些改变即可，而最终，《战神》带给我们的是既熟悉又陌生的21世纪古希腊神谱。

在第一作中登场的所有角色我们都比较熟悉，到了2代出场角色更是丰富，猜测下一位将看到的神仙妖魔是谁，成为游戏中的一件乐事。创作人员意在将一个由众神创造和统治的充满魔怪的野性世界展现在玩家面前，可以说每多一部《战神》，这个世界就更完整一些。

不难发现，每个神话中的角色都最大限度地融入到了《战神》的世界中，2代加入的几位英雄人物在设计方面就极为细致，老当益壮的忒修斯，盛气凌人的帕尔修斯，疯癫狂乱的伊卡洛斯……可以说他们的形象不输给奥林匹斯众神。至于众多特色鲜明的魔物更是为“《战神》系列”添上了精彩的一笔。愤怒的牛头怪，蛮横的独眼巨人，妖娆的戈耳工，野性的三头犬……都是个性十足。这些栩栩如生的角色都大大加强了这个伟大系列的艺术表现力。

接下来，就让我们一同认识一下《战神》故事中的这些人与魔，让各位玩家在重温这部史诗巨作的同时，也能了解更多游戏之外的文化背景。

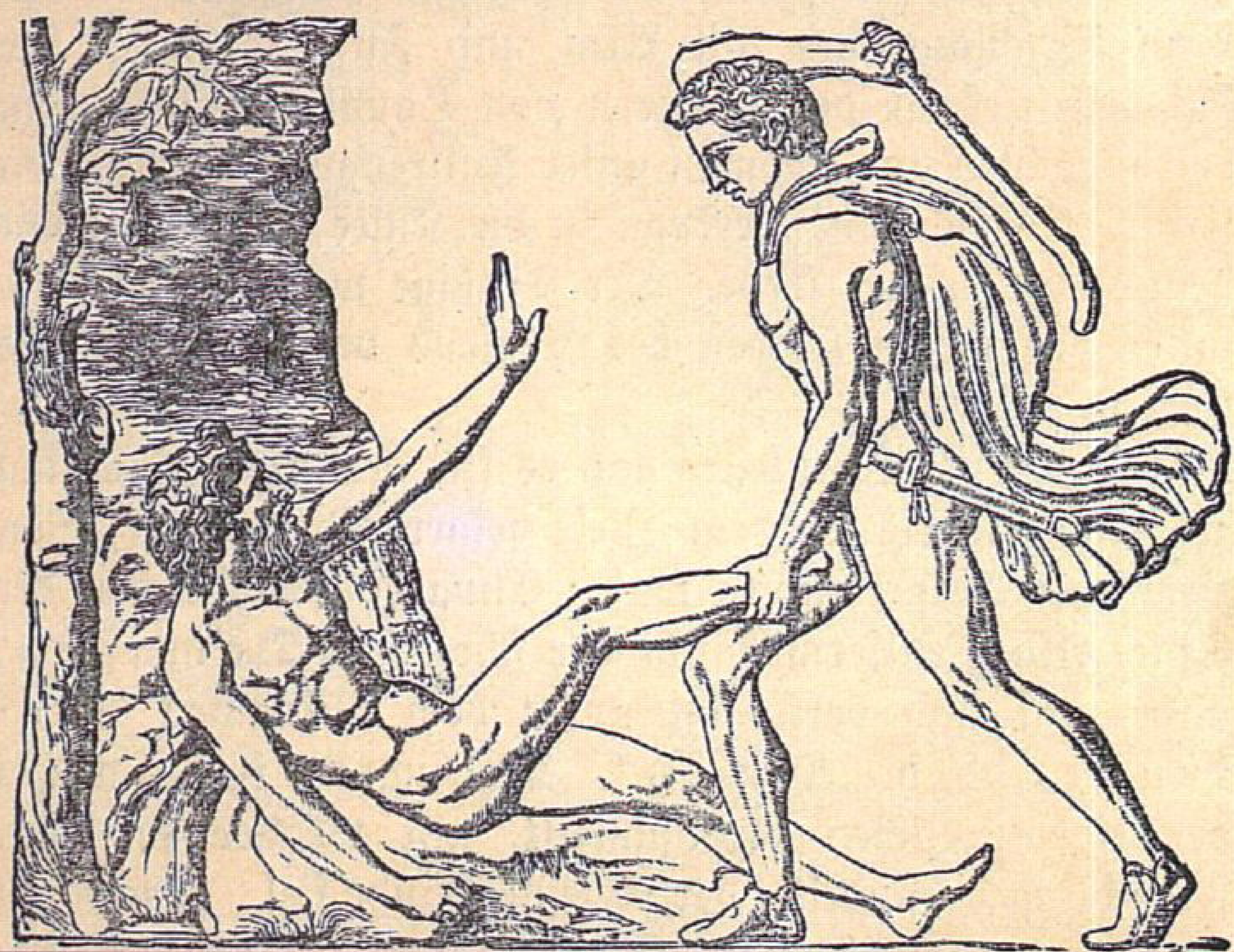


英雄之章 HERO

古希腊神话中最不缺的就是英雄，更有一些世界级的著名英雄，像大力神海格力斯，特洛伊的阿喀琉斯，阿尔戈的英雄们，还有奥德修斯等等。需要说明的一点是古希腊社会崇拜的是勇气与力量上的英雄，或是与命运抗衡的精神，而不是现代价值观经常提到的道德上的英雄。希腊神话里连神都不完美，更别说是凡人了。但如果一个人胆敢反抗神灵的话，有时候他将会被视为不道，那是因为对神灵的敬畏与崇拜；但有时候他却有可能是英雄，因为奥林匹斯的神也会犯错，也有邪恶的存在，并非真理。

在《战神Ⅱ》的故事里一次性加入了太多全新的东西，包括帕尔修斯、忒修斯这样的英雄，而伊卡洛斯并非传统意义上的英雄，但放到今天却也能归入英雄一类。英雄人物的加入，更能展现游戏与希腊神话的联系，仿佛古希腊神话中就发生了《战神》所讲述的这段故事一般。而且英雄的加入更能展现2代"命运"这一宏大的主题，同时增加了BOSS的数量，弥补了1代的缺憾，可以说是起到了"双赢"的效果。

神话中的忒修斯 Theseus



人高马大，身强力壮的忒修斯是雅典著名的英雄，雅典伟大的国王，后有传说认为他与伟大的英雄，大力神海格力斯有亲戚关系，他们的母亲曾有过共同的祖先。这样看来，忒修斯的强大并非偶然。

忒修斯的父亲是雅典国王埃勾斯，母亲则是忒洛曾城国王庇透斯的女儿埃特拉。国王埃勾斯因膝下无子，所以背着自己的妻子与朋友庇透斯的女儿结合，希望能得一子以继承自己的王国。埃勾斯在离开特洛曾，前往雅典前曾向埃特拉说道："如果神降福于我们，并且赐给你一个儿子，那就悄悄地把他抚养长大，别让人知道孩子的父亲是谁。等孩子长大成人，身强力壮，能够搬动岩石的时候，将他带来这里，让他取出宝剑与鞋，命他来雅典找我。"说完便将一把宝剑与一双鞋搁在海岸旁的一块巨石之下。

埃特拉果然生下一个儿子，便取名忒修斯。忒修斯一直在外公庇透斯抚养下长大。母亲从未提及父亲的事，庇透斯则对外界说其是海王波塞冬的儿子。而特洛曾人则长久以来受到波塞冬的庇护，所以特别尊重他，他们每年都要祭供波塞冬，而波塞冬手中的三叉戟则是其特洛曾城的标志。对神的尊敬使他们不敢猜疑。孩子一天天长大，变得沉着机智，胆大心细、勇力过人。这时母亲埃特拉才把真实身世告诉忒修斯，然后将他带到那块岩石旁。忒修斯靠近巨石，轻轻地把它推到一旁，拎起寒光嗖嗖的宝剑，又把鞋子穿在自己的脚上准备前往雅典寻找其父。

少年英雄像



忒修斯少年时就流露出英雄气概，并且勇力过人。七岁时曾与大英雄海格力斯有过同桌进餐的经历，那时海格力斯将身上的狮皮解下搁在了一旁，其他的孩子看到狮子皮时吓的顿时逃了出去。而忒修斯却一点儿也不害怕，他走出去，从一位仆人手上接过斧子，大胆地朝狮皮扑了过来。他还以为眼前是一头真狮子呢！从那以后忒修斯就梦寐以求建立海格力斯一般的功绩，经历同样的冒险。而在他要踏上寻父之路前，其祖父和母亲一再要求他走海路前往雅典，毕竟波塞冬会保护他。但忒修斯一再要求从哥林多地峡前往雅典，而这是一条充满传说之路。虽然之前已经有几个路上的强人被海格力斯打倒或打死了，可当他在吕狄亚的翁法勒女王手上作奴隶的时候，希腊的暴力活动又重新风行，因为没有人能够制止他们。所以前往雅典的旅途上又重新充满了危险。

外祖父庇透斯给年少气盛的忒修斯详细描述了这批强盗和亡命徒，将他们的恶行全部告诉了少年忒修斯。但英雄的诞生怎会是从贪生怕死中迸发的呢？忒修斯的志向很明确，要以海格力斯和他的英雄事迹为榜样，他对一路上可能会遇到的种种困难丝毫不害怕。

"我的父亲是一位神（波塞冬），如果我从他的安全腹地上渡海而去，结果在他（埃勾斯）的信物鞋子上丝毫没有沾上征战的灰尘，宝剑上也没留下激战的血迹，我的父亲将会说什么呢？"忒修斯的这番话深得外祖父的欢心。其实外祖父庇透斯也是一位英雄，而母亲听了儿子的话，连忙为孩子祈福。忒修斯整理一番，勇敢地踏上了征途，一条英雄之路！伟大的希腊英雄即将诞生。

英雄之路

忒修斯寻父之路上可为危险重重。他曾遇见强人佩里费特斯（舞动狼牙棒的恶棍），后将其杀败，夺其狼牙棒。又遇扳树大王辛尼斯（能将大树连根拔起），少年英雄将其斩杀。在克罗米翁，他战胜了一头凶猛、烈性的野猪费亚，又杀死了剪径强人斯喀戎，在埃琉西斯城干掉强盗刻耳库翁，最后把残忍的黑店强盗大马斯特斯杀死在他自己的客店内。忒修斯在这一路上干掉了无数恶棍与野兽，其英雄事迹已让各路恶人闻风丧胆。但忒修斯成为世界著名英雄还要他遇到父亲后。



终于到了雅典，经过一番磨难父子相认，忒修斯将巫女美狄亚赶出雅典，后成为王子。但雅典城并没有忒修斯想像得那么和平安宁。他将窥视王位的叔父帕拉斯的50个儿子（无语了！）一并斩杀。后来他又去征服马拉敦野牛，这头牛正是海格力斯从克里特岛带来的（此事发生在海格力斯十项挑战的故事中）。当这头野牛被释放后，给阿提喀的乡镇带来了极大的危害。强大的忒修斯遇上了残暴的野牛，"自己的远亲海格力斯能将它抓住，为什么我不行？"经过一番缠斗，野牛被忒修斯击败并被带到雅典供人观看，以示自己英雄的气概，后将马拉敦野牛斩杀祭供太阳神阿波罗。做完这些事后，雅典的秩序有所恢复。其英雄事迹已在雅典广为流传。而后做的一件事则让他闻名世界。

斩杀米诺牛

米诺斯，克里特岛的国王。雅典因与其有过协议：每年必须送去七对童男童女，作为供品以平息米诺斯的愤怒（米诺斯的儿子在雅典地界被谋杀）。米诺斯接到童男童女后便将他们关入著名的克里特迷宫中。而迷宫里住的则是同样著名的魔怪——米诺陶洛斯（牛头怪）会将他们一一杀死，未婚的青年男女面临着可怕的命运。居民们开始怨恨，说埃勾斯就是祸端，他把一个不知何处来的私生子立为王位的继承人，对别人家的孩子就无所谓了。这些埋怨声最终传到了忒修斯的耳中。他十分痛苦，当着大家的面毅然决定前往克里特岛，去斩杀米诺陶洛斯。



其后，忒修斯与其他青年被一起送往克里特岛，国王米诺斯将他们全部关入克里特迷宫。在迷宫内，忒修斯走在最前面。在进往克里特之前，特尔斐的神谕曾建议他们以爱情女神为向导，忒修斯听从建议，给美神阿佛洛狄特祭供牺牲，从而得到了国王米诺斯的女儿阿里阿德涅的欢心。所以在忒修斯进入迷宫前阿里阿德涅给了他一个线团和一把能斩杀米诺陶洛斯的宝剑。

勇敢的忒修斯将线的一头拴在迷宫的入口并走在最前头。直到遇见可怕的米诺陶洛斯，他利用了手中那两样宝物与米诺陶洛斯斗智斗勇最终将其击败。并顺着线带着年青人们逃出迷宫。在阿里阿德涅的帮助下，忒修斯一行人成功躲过米诺斯的追捕，准备回雅典。这件事成为忒修斯最广为流传的英雄传奇，他也因此成为了雅典乃至整个希腊的大英雄。

之后忒修斯成了雅典的国王，他不仅是一位英雄，也在治理国家的过程中展示出巨大的才干，可谓文武双全。他重新制定宪法，让人民安居乐业，使其大得民心。但忒修斯的英雄事迹并为此而结束。其后忒修斯又赢得了亚马孙战争，保住了雅典，还帮助他的好友英雄庇里托俄斯消灭了贪婪的人马肯陶洛斯一族。

英雄结局

如果你以为忒修斯是那么一位完美且强大的英雄的话，那你就大错特错了。甚至可以说，因为这位仁兄能称之英雄，所以奎托斯就更不能说是“反英雄”了，因为忒修斯在晚年做了太多与其英雄身分不符的事。例如与一位不忠女人淮得拉结合，后者却爱上忒修斯的儿子。结果，淮得拉因无法得到丈夫孩子的爱慕而自尽，生前留下纸条称她是忒修斯儿子所逼。冲昏头脑的王者没有了年轻时那冷静且富有智慧的大脑，他恳求神父波塞冬为其讨回公道，让自己的儿子死于海王的愤怒。但当忒修斯知道事情的真相，明白是自己的王后所做的一切时，他的儿子已死在海难中。悲愤不已的老国王将自己的儿子葬于桃金娘树下，与死去的妻子淮得拉在一起。如此不识明了，难怪会一味尊神，阻挡战神奎托斯的前进。而要说其有没有类似于奎托斯那对众神不敬的事，据我们所知他所做的甚至比弑神的斯巴达之魂还要恶劣。

忒修斯虽已有一把年龄，对美色的兴趣却并没有减退。色胆包天的忒修斯与他年轻的英雄朋友庇里托俄斯定下约定，都帮对方找一个女人。他们当时看中的正是以后的大美女海伦，俩人准备前往斯巴达将海伦偷出。海伦的母亲勒达的后爸正是斯巴达的国王廷达瑞俄斯。两位“英雄”在神庙内看见了海伦，并将其抢走，忒修斯将海伦归为己有，并答应给庇里托俄斯找一个更好的。二人之后的行为比起为了复仇而去闹翻神界的奎托斯更为恶劣，因为他们要为了自己的欲望而去做一件惊人的事。可这两位“采花大盗”却以过去英雄的情结可笑地称这是一次重新找回英勇个性的伟大而又震撼的事。他们的目标定为了冥府的主人哈得斯的夫人珀耳塞福涅，用计骗出并占为己有。结果可以预见，两人的“伟大举动”在幽暗之王哈迪斯无情地镇压下以失败告终。忒修斯与他的伙伴被哈得斯禁锁在了冥界，永远不能回到人间。

在冥府的这段时间内他反省了自己这一愚蠢的对抗神灵的行为，对自己所做的十分懊悔。后来因为大英雄海格力斯来冥界完成他的任务同时将忒修斯救出，回来后的老忒变的严肃，不爱说话。此时的雅典又一次进入了混乱期，忒修斯最终被篡位者推下山崖就此结束了其对雅典的统治。其一生功绩过人，但却在生命的最后留下了难看的一笔，在晚年如同一名昏君。这位英雄最初对神是十分敬重的，后来因为一时糊涂而走错一步。不过，死后的忒修斯重新对众神抱以臣服与尊敬。并在数百年后从地府回到阳间带领雅典人对抗波斯大军并最终赢得了胜利。



《战神》中的忒修斯

游戏中的忒修斯成了看管战马的“弼马温”，为众神把守着前往命运女神神殿的第一道关口。在时间的战马处犹如一切都被其凝固，四座巨大的石雕战马如同在海面狂奔时突然被某种强大力量所暂停。而在这马背上的鞍室内却存在着泰坦一族的王者克罗诺斯的灵魂之力，他将给奎托斯以指引并传于其强大神力。而要完成这一系列的任务就必须得到老忒手上的那个钥匙，那么我们的奎托斯自然就要与他过过招了。

前面的故事已经证明忒修斯此人虽不狂妄但却会小看对手，而这种自负却是建立在对众神的信念上的，以为敌人的实力和观念完全不如自己。而奎托斯的复仇故事在他的面前更是觉得可笑不已，一个凡人竟然想要向伟大的众神挑战，还想要改变自己的命运，这在忒修斯眼中简直不可思议。众所周知，忒修斯对众神是无比敬重的，但从神话故事中我们可以看出忒修斯并非完全是敬重，他还带有许多屈服的意味。并且在面对神的压迫时也表现出懦弱的一面。如果当时是奎托斯被哈迪斯压迫在冥界，不管是什么原因，奎托斯绝对不会认错，而忒修斯却已认命。况且奎托斯也不会像忒修斯那样贱，抢女人抢到冥王头上。

虽说在奎托斯面前，老忒并没有因为年龄上的差距而产生畏惧，对众神的无比忠诚足以让这老头再次感受到年轻时的荣耀，只是《战神Ⅱ》中的忒修斯已经没有了英雄最为重要的信念，他成为了众神的工具，所以此时的他已经不能算是英雄了。

角色设计



戒修斯的强大众人皆知，此人天生神力，可将巨树拔起。那要在游戏中表现出戒修斯强大力量并不难，玩家面前的老戒身形高大，很有大将之风。壮硕的体形符合神话中的形象，奎托斯在他边上真是小了一圈。作为大英雄，那来套铠甲也是应该的，正好游戏中的戒修斯担当的是"守门人"式的角色，一套华丽的护卫甲也很合身。《战神 II》中的戒修斯已迈入老年，但依旧给人一种雄浑的感觉，其BOSS的定位算是力量性的，攻击的手段不多，但感觉却十分强劲，对于过去一个人就能干掉牛头怪的英雄，让他表现得像一头强大的蛮牛也不错。

可以看出，制作人不光在外表上设计出戒修斯的强劲和上了年纪，在战斗动作与形式上也意在表现出戒修斯的特点。直截了当地冲向敌人表现出了他的神勇，这与游戏中后期出现的帕尔修斯形成了强烈的对比。不过戒修斯的速度不快，也没什么华丽的招式，跑起来更给人一种跑不动的感觉，这也就是老年与青年的差别吧。用如此多的细节来丰富戒修斯，精心打造一个角色却只登场一次，这就是"《战神》系列"的魅力和圣塔莫尼卡工作室的独一无二。

或许游戏制作人觉得还不够过瘾，他们还要给这位老英雄设计更多的细节，比如能够召唤牛头怪是向人们诉说着他过去的辉煌，而他手中那把双刃剑上所铸的牛头其用意就更不用说了。

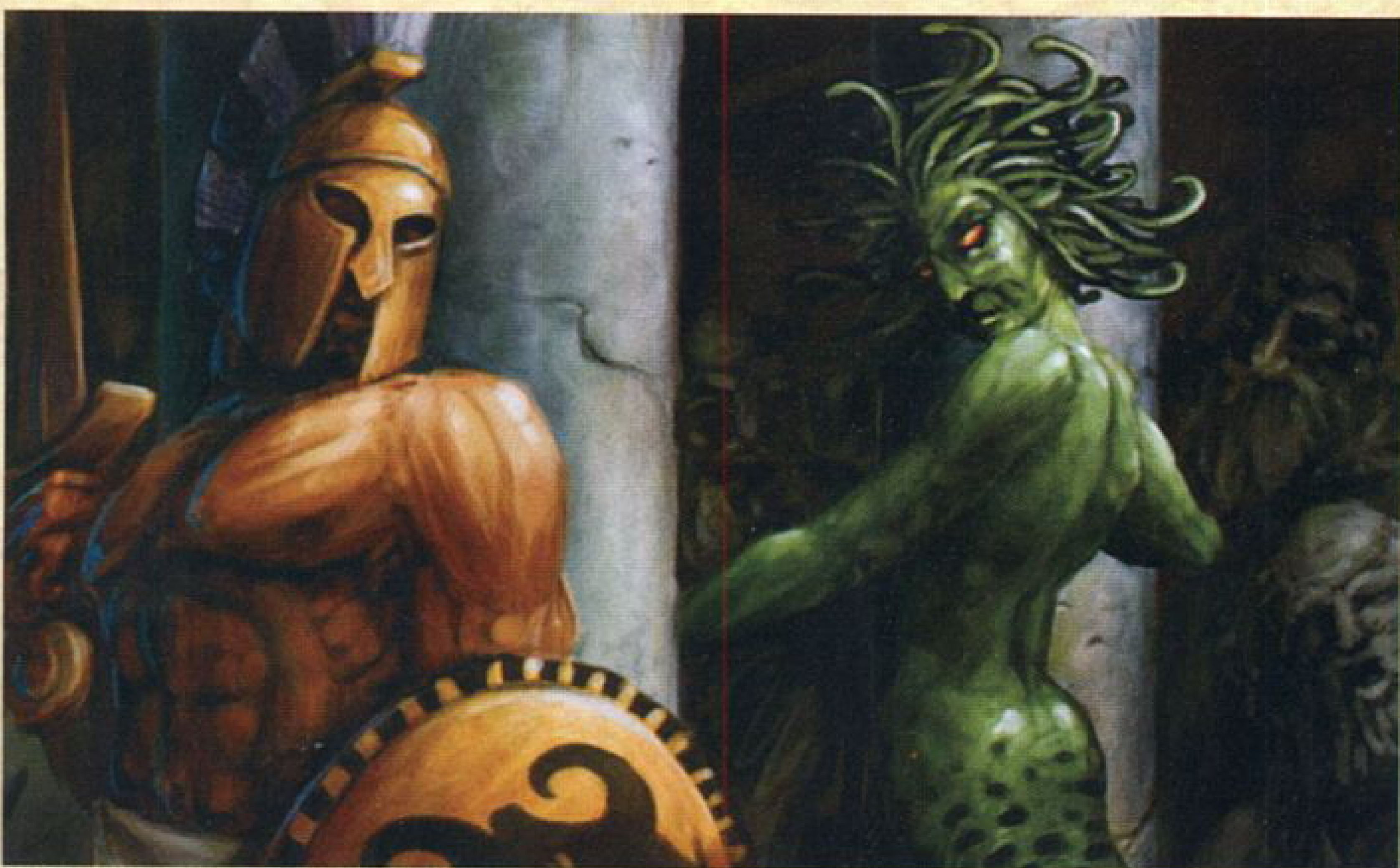
神话中的帕尔修斯 Perseus

帕尔修斯是古希腊著名的英雄，曾打败过著名的戈耳工女妖——美杜莎，并帮助过许多人，但他的身世却异常坎坷。作为英雄的帕尔修斯是半神，其父为风流天帝宙斯，其母则为凡人，亚各斯国王阿克里西俄斯的女儿达那厄。而这位老国王因为从前的一个神谕而将自己的女儿关在一座塔楼内，不让其与外界有任何接触。以为这样就可以让她与男性断开。但看中达那厄的是神王宙斯，区区塔楼怎能阻挡天神。宙斯化作金雨进入塔内，让达那厄为其怀上孩子。当帕尔修斯诞生后，有违常人的命运将推动这位半神的前进。

童年 · 志向 · 美杜莎

亚各斯国王阿克里西俄斯在得知了帕尔修斯的出生后，对王权的渴望让他做出了惊人的举动，尽将自己的女儿达那厄和外孙一起镇在一只箱子内后投入大海。母子俩就在这凶险的由波塞冬统治的水域帝国上漂泊流浪。不过，达那厄毕竟是宙斯的情人，更何况现在有了他的儿子。宙斯保佑着母子在凶险的大海上安全地存活下来。两人一路漂到塞里福斯岛后被统治此地的两位兄弟收留，二人中的波吕得克忒斯娶达那厄为妻，并收养了帕尔修斯，对其进行细心的教育。

从小受到良好教育的帕尔修斯，长大后为人正直，有着崇高的志向。继父波吕得克忒斯劝说他外出冒险、经历磨练，并希望他能做一番大事业。而勇敢的帕尔修斯更是雄心勃勃，想砍下蛇发女妖美杜莎的头将其带回。帕尔修斯整理好行装准备前往那未知的却又命中注定的英雄之路。



但现在的帕尔修斯光靠一身勇气是无法对抗女妖的，他需要一些神物才行。在诸神的指引下，帕尔修斯明白自己应该去寻找仙女，在她们那里得到飞鞋，神袋和狗皮头盔。为此他与众妖之父福耳库斯的三个女儿格赖埃那儿周旋以打探仙女的住处。来到仙女之地后，年轻的战士得到了他所需要的三件神物。这些东西能让帕尔修斯在空中自由的飞翔，看见想看的人，而敌人却看不见他。离开仙女后，神使赫耳墨斯又送给他一把铁镰刀。就这样帕尔修斯将自己武装一新，向大海的远方飞去，去寻找可怕的美杜莎。

戈尔工女妖同为福耳库斯的女儿（也有不同的说法），而最小的美杜莎则是凡胎。三女妖都是蛇形头发，背上还有翅膀，而每个直视她们眼睛的人都会变成石头。当帕尔修斯来到戈耳工所在的小岛后，发现蛇妖们正在睡觉。帕尔修斯明白不能看她们的眼睛，因此把身体背了过去，然后用光亮的盾牌作为镜子，看清楚了三个中哪个是美杜莎，智慧女神雅典娜又助了他一臂之力。当他挥去一刀，美杜莎的头颅即刻从身上掉落。而从美杜莎那直流鲜血的脖子里却跳出一匹神马，那就是大家所熟知的珀伽索斯。然后又紧跟着巨人克律萨俄耳，有趣的是他们竟然都是海王波塞冬的后代。帕尔修斯小心地把美杜莎的头装进神袋，准备离开这蛮荒之地。而正当这时美杜莎的两位姐姐被惊醒了，她们看见了妹妹的尸体，便一起展开了翅膀，准备追赶帕尔修斯。

帕尔修斯明白，美杜莎的两个姐姐并非凡胎，具有超强的力量，所以不能与其硬拼，他利用仙女给他的狗皮头盔躲过了她们的追捕，用那双飞鞋很快地逃离了双蛇，而在途中他遇到了狂风的袭击，被吹得来回打转（帕尔修斯果然是英雄中体能与力量上最次的）。而当他飞过利比亚沙漠地带时，从美杜莎的脑袋上滴下了点点鲜血，一直落到地上，血中长出了各种颜色的毒蛇（古希腊神话真是灿烂无比），从此以后世界上出现了许多毒蛇。虽然帕尔修斯成功砍下了美杜莎的头颅，但他的冒险之旅还未结束。

命运之旅



帕尔修斯与其他的英雄有着一些区别，帕尔修斯走来的一路更像是命运的驱使，而非完全的英雄信念。毅然选择砍下美杜莎的头颅是为了体验生活的艰险，但其后面的历险就像是命运对他的捉弄。

帕尔修斯在干掉了美杜莎后一路西行，结果来到了阿特拉斯的王国（此处的阿特拉斯在神话中有多种说法，我们这里指的是泰坦之一的阿特拉斯，而两人之间的故事也有多个版本），希望在这里落个脚休息一会。但阿特拉斯有一条巨龙守卫着帕尔修斯的落脚处，此地还有着阿特拉斯宝贵的黄金财产。因此他为了不让帕尔修斯损害其宝藏尽恶狠狠地将帕尔修斯驱逐。帕尔修斯十分愤怒又无奈，但阿特拉斯的巨大是众所周知的，而且具有强大的神力，连我们的"弑神之王"奎托斯都差点让阿特拉斯给捏死，就更不用说帕尔修斯了。但帕尔修斯也不是弱智，又有美杜莎的头颅在手。来到阿特拉斯面前他当场从神袋中掏出美杜莎的首级，自己则背过身子。阿特拉斯看见了女妖首级后立即变成了一块巨石，简直如同一座大山，胡须和头发一直延伸到王国外的树林，肩膀、手臂和大腿统统成了山间脊梁，那颗脑袋变成了山峰，直冲九霄云外。

再次踏上旅程的帕尔修斯不知道未来等待他的是什么。命运是否会眷顾他呢？事实上没有。虽然下



面他即将遇见他的爱人，但却要经历一番艰险。

埃塞俄比亚公主安德洛墨达的母亲因吹嘘自己的女儿比海神涅柔斯之女更美，而遭到了海神的无情报复。涅柔斯用狂暴的洪水淹没了埃塞俄比亚，并派出一条大鲨鱼，让它前去吃掉陆上的一切。神谕告诉国王可甫斯，想要让王国解救，必须把公主丢入海中喂海怪。绝望的老国王没有办法只能下令将女儿锁在海岸边。帕尔修斯一路飞行却在"命运安排"的巧合下来到了埃塞俄比亚。他一眼就看见了海岸边被锁禁的安德洛墨达。深深地爱上了这位姑娘。他向国王提出愿意前去斩杀海怪，以这作为向她求婚的条件。国王一口答应了帕尔修斯在消灭海怪后就举行婚礼。说话间妖怪已经顺水而来，年轻的英雄见状便把双脚往上一蹬，高高地飞入云端。海怪看到海面上投下一男子的身影，立即狂怒地扑上前去，像要跟想抢他猎物的敌人作战一样。而帕尔修斯在空中飞快地直扑下来，用杀死美杜莎的利剑猛地刺进鲨鱼体内。几个回合后，海怪满身都已是剑伤。最后帕尔修斯用剑在海怪的内脏处搅动了三四回。大海冲走了它的尸体，让其回归涅柔斯的深处。

帕尔修斯赢得了胜利将被救下的姑娘送回他绝望的父母手中。国王将帕尔修斯视为上宾款待，老百姓视他为英雄，而帕尔修斯他即将迎来他的婚宴，但命运对他的考验还没有结束。正当婚礼举行到高潮时，国王的弟弟菲纽斯带着大批武士冲了进来。他要做的就是夺走安德洛墨达，之前他也追求过但并不成功。菲纽斯对着惊讶的帕尔修斯说道："我在这里，你抢走了我的未婚妻，我要报复，无论你的翅膀或者你的父亲都无法在我的面前保护你。"说着把长矛拿起准备刺杀过来，其气焰十分嚣张。而所有人都知道当安德洛墨达被锁在崖边时，菲纽斯并没有去相救，但菲纽斯不愿认输，不管国王的劝说便带领众手下朝帕尔修斯杀来。

帕尔修斯与国王的朋友们和蛮不讲理的菲纽斯众人大战起来，但菲纽斯人数众多，帕尔修斯明白再战下去只有一死。于是决定拿出难以抵挡的最后一招。帕尔修斯的愤怒如同他神袋中那美杜莎的头颅。"是我的朋友，请把脸转过去！"他说完就将美杜莎头从神袋中取出向敌人伸了过去。愚蠢的敌人正向这边冲来，可怕的事发生了，所有的对手都在瞬间变成了石头，美杜莎用她那冰冷且充满愤恨的眼光注视着所有敌人。此时的菲纽斯躲在最后不敢抬头，现在他终于后悔，但一切都以经太晚了，他要为他做的事付出代价。最终他也变成了一尊石像。

大战结束后，帕尔修斯终于能带着心爱的妻子重返家乡了。他们恩爱无比，前程辉煌，并且看到了母亲达那厄。但命运还是给了他最后也是最残忍的一次折磨。那就是他的外祖父，当年帕尔修斯的外祖父阿克里西俄斯因为一则外孙长大后将会夺取他王位和性命的神谕，悄悄地逃到彼拉斯齐国当了国王。帕尔修斯后来也来到了此地，那里在举行比武。并不知道外祖父在这里当国王的他看见比武十分高兴，抓过一块铁饼扔了出去，不幸打中了外祖父。不久后，他就知道了事情的原委，伤心地在城外埋葬了外祖父，而他也当上了国王。

从那以后命运再也不嫉妒这位英雄了，妻子安德洛墨达则给他生了一群可爱的孩子，我们英雄的故事到这也就结束了。帕尔修斯可以说是少数几个有着较美好结局的半神战士。

《战神》中的帕尔修斯

在《战神Ⅱ》的故事中，帕尔修斯是作为一名BOSS登场的，他同样也是前去命运之岛寻找命运三女神改变自己命运的。但奎托斯却在前行的旅程中遇见了他，并成为改变命运旅途中的一个劲敌。而对于帕尔修斯来说这也许是命运（或命运女神）给他的又一次磨难，但遇见的却是可怕的复仇者奎托斯。

有人也许会说帕尔修斯在游戏中的形象与神话中出入太大了，笔者也这样认为，制作人甚至连帕尔修斯的人物背景都设计得与神话有很大区别，但在人物个性以及命运愚弄的几个重点方面都有点到，为了将帕尔修斯编入故事中，相信制作人做了不少努力。在人物个性方面我们可以发现这位年轻的英雄所经历的事不少，但其对人生的认识、阅历却并不多。在命运女神的考验下，我们已经看出他绝望的一面，这正与其在神话中一直被命运所掌控的形象如出一辙。在神话中帕尔修斯战胜了所有的磨难，但其悲惨的过去却没有改变。制作人给了他一个改变自我命运的机会，虽然这个故事背景并不属于帕尔修斯。神话中他并没有什么爱人在冥界等着她去解救，从与奎托斯的对话中我们可以发现制作人可能是将俄耳甫斯和欧律狄刻的故事结合在了帕尔修斯的身上，让他出现在命运之旅上显得更为合理。俄耳甫斯就是去冥界救自己爱人欧律狄刻的，他们的故事是希腊神话中少有的感动人心的悲剧，有兴趣的读者可以查阅一下相关资料。

奎托斯打开了一扇在帕尔修斯看来是"惟一出路"的大门。当帕尔修斯发现时大门已迅速关闭，此时已神力无存的他感到了绝望，他已然不像奎托斯那样坚强。帕尔修斯这样的人事实上早就被命运女神们所抛弃，当他重燃战斗的信念时却将奎托斯视为命运女神给予的挑战。自己主观地认为只要战胜昔日战神就可以得到命运三姐妹的眷顾。而奎托斯的目的也很明确，他需要的是这个自我中心主义者的盾牌，这样可以通过阿特罗波斯的屏障，前往命运宫殿。帕尔修斯虽是英雄，但主要是靠他那些宝物武装着自己的，因此当他失去这些玩意儿时战力就会迅速下降。说白了，帕尔修斯的身上带有一些卑劣色彩，自身实力不济时，就用手中的宝物来阴对手，如果徒手那帕尔修斯早就死了不知几回了。游戏中也正是如此，在装备齐全时是那样的自信，认为自己可以将奎托斯打败。而奎托斯却将其宝物一件件地破坏掉，剩下盾牌的帕尔修斯被打得步步后退，没几下就被奎托斯给结果了。如果奎托斯手上的欧律阿勒的头颅对这个BOSS有用的话那就有意思了，真该让这个自负的小子自己也尝尝戈耳工冰冷的目光。



角色设计

设计帕尔修斯是十分困难的一件事，祇修斯的外形因为有很好的神话基础，所以设计难度并不大，最后的表现也让人满意。但帕尔修斯没有祇修斯那么强壮，又要让他表现得像一个劲敌，一名英雄，这就需要在其他方面更加突出。虽然帕尔修斯的身形还不如奎托斯健壮，但他的装备却十分强大，有了这一特点，帕尔修斯在这个集合了各路风云人物的故事里就有自己的独特之处，不至于成为一个过场充数的BOSS。

在穿着方面，帕尔修斯与普通老百姓有着很大的区别，并带有浓厚的希腊风格。帕尔修斯不是战场上的勇士，《战神Ⅱ》中的他与神话中一样，也在经历一场冒险，一身轻装是为了"旅行"的方便。所以对他来说无须任何护甲，不过这样反而更能体现英雄气概。既然是英雄，就有着一些必要的装备，如护腕，宝剑挂带等，为了与前面帕尔修斯设计方面的定位保持一致，护腕做成了皮质，在膝盖处同样也有。宝剑也相对朴实，盾牌简洁明了，整体有些像是七八十年代流行的史诗电影的风格。



对于帕尔修斯来说武器非常重要，他也是《战神Ⅱ》中武器种类最多的一名BOSS。首先是那面刻有美杜莎头像的盾牌，而能用这面盾牌反射阳光正是忠于原神话的设定。同样，可以隐形的头盔也被很好地还原了，带上它帕尔修斯就能隐形，不同之处在于神话中是头盔是狗皮制成的，而游戏中改成了铜制的。至于神话中的神袋和飞鞋并没有出现在游戏内，不过，要真做进了游戏里恐怕奎托斯对付起来就更困难了吧。在战斗中他可以说是完全靠着这些宝物的力量的，而当奎托斯将他的力量来源一个个击破后，制作人员就精妙地让他被打得节节败退，直到没有退路时，才被奎托斯打倒。

在人物表现方面，他较祇修斯要年轻，而轻狂的程度比祇修斯更强烈，甚至是一种自负，而且是一个自我中心意识很强的人。因此在角色的表情和动作上加入了自负高傲的感觉，让这家伙看上去怎么看怎么不顺眼。

神话中的伊卡洛斯 Icarus

伊卡洛斯并非一个严格意义上的英雄，他不是半神、没有强大力量和侠义事迹，甚至没有一个以他为主角的故事。但这不代表他一无是处，向着高空持续飞行的卤莽之举倒也值得佩服。这个在神话中出场极少的角色却有着与其戏份不成正比的知名度。伊卡洛斯所出场的故事表面上不像神话，而更像是一篇发生在远古时代的科幻小说。在这个故事中没有众神那光怪陆离的表演，取而代之的是一个凡人工匠的精湛技艺，就连魔物的出现也是为这个匠人展示技能提供舞台。但在这个故事中宿命论的色彩却和大多数神话一样浓重，一切都像是设计好了一样并都指向一个悲剧的结尾。而一切都得从这个故事的主角，伊卡洛斯的父亲代达罗斯说起。

巧匠之子

雅典人代达罗斯是一名建筑家和雕塑家。当和他同时代的大师都让自己的石雕人物闭着眼睛、双手下垂不动、显得毫无动感可言时，他的作品却睁开了眼睛、挥舞着手臂、迈着脚步犹如在行走一般。然而具有如此天赋的他也有着极强的妒忌心，这为他之后的命运埋下了悲剧的伏笔。

塔罗斯是代达罗斯的外甥和学生，却有着比老师更强的天赋。他年少时便在没有舅父帮助的情况下发明了陶工转轮、锯子、圆规等精巧工具。塔罗斯的名声导致了代达罗斯的恐惧和嫉妒。代达罗斯决定谋杀自己的学生，他把塔罗斯骗到了雅典卫城上并将他扔了下去。但代达罗斯在掩埋尸体时暴露了自己的恶行。虽然他狡辩自己埋葬的是一条蛇，最终谋杀的罪名还是成立了。代达罗斯不得不逃离了雅典。

逃亡到克里特岛的代达罗斯受到了当地国王米诺斯的款待和称许，并委托他建造牛头怪米诺陶洛斯的住所。代达罗斯建成了一座连他自己进入都差点找不到出口的迷宫。（关于牛头怪以及迷宫的内容请参看"祇修斯"和"米诺陶洛斯"）



代达罗斯到此也算功成名就了，但故事远没有结束。他性格中不甘寂寞的一面推动了他人生的进程。而在这个过程中，其子伊卡洛斯起了一定的作用。

大海与太阳的悲剧

在克里特岛上享受着人们的赞美和优待的代达罗斯心中却有了一种被从大城市放逐出来后到小荒岛上的失落感，不被米诺斯信任的痛苦更加重了这种感觉，他要设法逃离。陆地上和海洋中的逃跑线路被国王所控制，代达罗斯将自己的目光投向了天空。他收集了各种长短的羽毛并将他们由内到外按从短到长的顺序排列，用麻线系住并在末端用蜡粘合封住，然后将它们弯成弧形犹如鸟的羽翼一般。代达罗斯的儿子，伊卡洛斯在这一过程中帮了父亲大忙。当首对滑翔翼试验飞行成功后，代达罗斯为儿子制作了一对较小的羽翼。

当父子俩正准备飞离克里特岛前，代达罗斯告诫儿子关于大海和太阳的危险性，并告诉他要跟父亲在这两个自然障碍之间飞行。父子俩开始飞行之初一切都很顺利，伊卡洛斯像小鸟尾随老鸟一般在父亲后面飞行。但越过几条海岸线之后，这个年轻人就越过了父亲的航线、怀着勇气向着高空飞去，却遭到了太阳的惩罚。在他发觉之前，滑翔翼上的蜡已经被全部烧溶，羽翼随着解体，伊卡洛斯一头摔入海中、在他能向父亲呼救之前便被海浪吞没了。

当代达罗斯回头看顾儿子时，伊卡洛斯已没了踪影。他降落到一片沙滩上直等到海浪将自己的儿子的尸首带到岸边。



丧子之后的故事

怀着失去爱子的悲痛，代达罗斯来到了西西里岛上。受到当地人民和国王款待的他在这个岛上度过了余生并为该岛留下了大量文化遗产。期间，得知他去向的米诺陶曾率舰队来西西里要追捕他，最终被当地国王诱杀身亡。代达罗斯晚年虽然功成名就、衣食无忧，但丧子之痛却让他的余生变得忧伤而苦恼。



以上是关于伊卡洛斯的古代传说，或许这样一个在故事出场戏份极少的角色能留名至今与他在故事中表现出的一种探索未知的精神象征。这种精神在近现代都是被颂扬的对象，但要知道在远古时代这种精神其实与癫狂或精神病并没有任何区别。

《战神》中的伊卡洛斯

伊卡洛斯这个名字其实在“《战神》系列”中无处不在，即使是简单的二段跳也要和这个飞行家沾点边，叫“伊卡洛斯飞跃”（Icarus lift），而那些拿到了《战神Ⅱ》首批问题盘的玩家，这个老疯子将是你在游戏中见到的最后一个配角，这简直就是最终BOSS啊！（笑）言归正传，这个角色在神话可以说一闪而过，但在游戏却给人留下了深刻的印象，下面我们来看看他的表现：

当奎托斯刚到命运神宫前的大深渊之上时，一只犹如长有羽毛的飞虫般的“生物”就依附在他所站的平台下面，定睛一看，原来是一个背负羽翼的身型单薄的老头。他的声音很轻，但语气却带着威胁性，“劝告”奎托斯“滚回去”。一往无前的奎爷自然无视，可老头反而来劲了，他用极大声的提问，试图让对方回忆起他的名字，却又退缩下去，以极小的声音、非常不自信地自报了家门：“难道你没听说过伊卡洛斯吗？”随后，伊卡洛斯再次发飙、叫嚣，他认为自己才会被命运女神挑中，而奎托斯只有死路一条。由于之后旅程的需要，老奎准备夺走对方的滑翔翼，而伊卡洛斯先发制人。两人在坠入深渊的过程中缠斗着，最后奎托斯抢得了滑翔翼，继续自己的旅程，而伊卡洛斯则坠入了冥界的深处。

以上是伊卡洛斯在游戏中的全部戏份。其起伏极大的情绪把他的癫狂表现得淋漓尽致。如果说忒修斯只是目中无人，而帕尔修斯个是徘徊在希望和绝望边缘的忧郁之人的话，那伊卡洛斯便是完全无法理喻的疯子，就连他来此的目的也并不明确。只说他要见到命运女神，但他为何要见呢？从这个疯子的独白中无法直接听出来，但可以推测就是为要改变在他首次飞行时发生的悲剧而来寻找命运三女神。

至于伊卡洛斯为何会以老人的形象出现有两种可能性。第一为伊卡洛斯是死后多年在冥界中重造羽翼后才飞出来的；第二种可能性则是“游戏中伊卡洛斯其实就是神话中的代达罗斯”。伊卡洛斯那极度消瘦的身躯犹如一个厌食症患者，这和故事中代达罗斯物质丰裕而精神痛苦的晚年不谋而合；而伊卡洛斯对奎托斯的恶劣态度中除了带有威胁之外也有着嫉妒的意味，因为他很清楚身体强健的奎托斯明显比他更经得起命运女神的考验，这与代达罗斯对塔罗斯的嫉妒极为类似；甚至连纠缠住奎托斯、将他慢慢拉到平台边缘想让他落入深渊的行为也与代达罗斯诱骗塔罗斯再将他推下卫城的谋杀方式有些异曲同工；有了这样的背景移植后，伊卡洛斯在游戏中的形象丰富了许多，几处细节也显得更为合理。无论是哪种可能性，伊卡洛斯都是一个有着自己不堪回首命运的疯子，年纪老迈更是突出这一点的外在表现。



角色设计

也许是由于在原来的神话中是以工匠之子的身分出现的，伊卡洛斯给人的感觉应该最多只是一个小伙子。可看看《战神》中的这位，花白的头发和绕腮胡子，面孔以及裸露的身体上的皱纹，要不是那仅缺一块的诡异秃头，估计对神话有点了解的人都很容易联想到代达罗斯。

作为一个在神话中形象比较模糊的角色，要将他照搬进《战神》的世界中是不太可能的，制作组必须赋予他一个更为明确的定位，才能做到让玩家过目不忘，而成品也的确让人印象深刻。在角色一个比一个疯狂的编排下，出现在游戏后期的伊卡洛斯自然要表现出一种极端的癫狂，凌乱的白发和胡须、空洞无神的双眼、裆部那片杂乱无比的遮羞布都将这个老头那极其不正常的精神状态表现出来。（喜欢《指环王》的读者大可把他当成咕噜）头发缺失一块且有伤疤的设计尤为传神，既可理解为他在滑翔翼被太阳的灼热解体后坠到地上的伤痕，也可以认为这是他曾经飞近太阳的“丰功伟绩”的表现。

另外，那对滑翔翼很符合原神话中的“仿生学”设计，老奎在之后冒险中必须依靠这对羽翼才能到达原本跳跃所不能及的平台，完成自己的命运之旅。



GOD OF WAR

魔物之章 MONSTER

一款动作游戏有着许多重要的部分和环节，其中最重要的是你得有敌人可以杀（笑）。设计一些形象鲜明且极具特色的敌方角色是非常重要的，而《战神》故事本身的先天优势给设计人员带来的是宏大的角色选择性和设计空间。

古希腊神话中的怪物都极富特色，而且还很出名，比如牛头怪米诺陶洛斯，蛇发女妖美杜莎，冥界看门狗刻耳柏洛斯等等。这些魔物邪恶且强大，有的在天地间诞生，有的则是神灵的后代，更多的是魔王的后裔。希腊神话中的怪物在许多艺术作品或者动漫游戏中都出现过，称得上是一个怪物的集中营。

《战神》的故事以希腊神话为背景而创，其中自然有数量众多的魔怪会出现在主角的前进路上，它们有些是强敌，有些则是BOSS，个个都被设计得栩栩如生。下面就让我们来看看这些乱舞群魔吧。

戈耳工 Gorgon

也许对于“戈耳工”这个词大家有点陌生，但是一提到美杜莎我想每个人都应该知道吧？她可以说在世界范围内的名气和雅典娜有一拼，她是古希腊神话中戈耳工三女妖中的一个，可怕的戈耳工究竟如何使如此多的人都胆寒呢。

魔物原型

想必大家都知道美杜莎为什么如此的可怕，也就是因为她那可令万物都变为石头的眼睛，可原本她是一个美丽的少女。

相传破坏海神福尔库斯和危险海神科托生下了众多的妖怪，戈耳工就是其中的三个姐妹，而美杜莎相貌极美，其他两个姐姐则是可怕的妖魔。美杜莎是波塞冬的情人，两个人经常来到雅典娜神庙幽会，而美杜莎生性高傲，斗胆与智慧女神雅典娜比美，结果惹怒了雅典娜。最终智慧女神给她残酷的惩罚，让她的满头金发变为可怕的毒蛇，浑身长满龙鳞，相貌变得极其丑陋，嘴里长着一副野猪的獠牙，有着铁的手臂，背后则是一对金翅膀，而最可怕的就是只要谁看了她的眼睛，就会顿时变为一座石雕。

希腊著名的英雄帕尔修斯为了体验生活的艰险而决定斩杀女妖美杜莎，只有她是戈耳工姐妹中的惟一凡胎，其他两个都是不死的魔怪，帕尔修斯得到雅典娜和赫尔墨斯的帮助，并在一些宝



物的帮助下成功将美杜莎的头颅斩下，而从这血中却飞出了天马斐伽索斯，后头则跟着巨人克律赛俄耳，他们都是海王波塞冬的孩子。帕尔修斯利用宝物逃过了他两个姐姐的追杀，而后将她的头颅交给了雅典娜，女神则将她的头固定在自己的盾牌中央。

戈耳工女妖十分的著名，在古希腊她们的形象被许多艺术家们用在了徽章、建筑，甚至雅典的货币上，也曾经用在士兵的盾牌上，据说可以驱敌。

致命妖娆

会石化的戈耳工自然不会在《战神》的故事中缺席，在一代和《奥林匹斯之链》中可以说是非常缠人的敌人，二代中因为有金羊毛盾牌，所以她的威胁度相对下降，但此时却有可怕的戈耳工 BOSS 登场。

一代中奎托斯到达雅典城，不久就遇到了美神阿芙洛狄忒，她要给奎托斯的美杜莎的石化能力，但需要杀死这条妖蛇才可以拥有此神力。这是戈耳工在“《战神》系列”中的首次登场，她的实力远强于后面的美杜莎，其实不管哪儿的杂兵系美杜莎都统称为戈耳工，而不是三姐妹中的某一个。戈耳工除了会用石化光线进行攻击以外，还会用甩尾、飞扑等速度极快的攻击方式，这些攻击往往会让人措手不及。

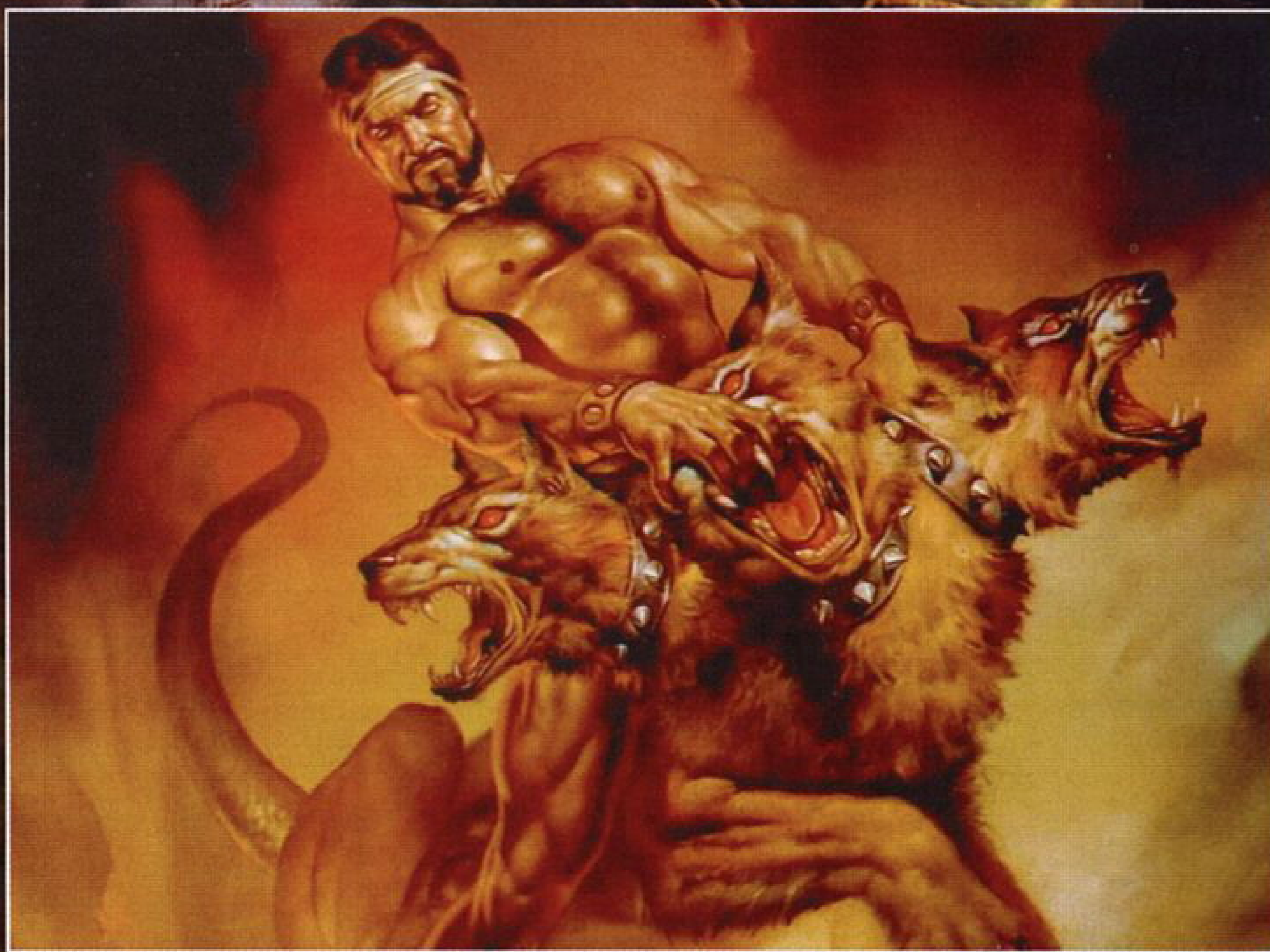


在《战神 II》中，我们更是遇到了强大的戈耳工 BOSS，三姐妹中的欧律阿勒，第一眼看到她时，你完全不能将她和其他普通的戈耳工女妖相比，她拥有着巨大而肥硕身躯，力量强劲。相比普通的戈耳工蛇妖，欧律阿勒的石化光线攻击方式多样，石化能力更强。女妖身躯巨大，移动却格外灵活，经常用粗壮的尾巴猛烈匝地，用自己肥硕的身体进行“泰山压顶”般的狂暴进攻。果然是美杜莎的姐姐，真正可怕的魔胎。可惜就像当年的英雄帕尔修斯一样，奎托斯这次也身带宝物，金羊毛盾牌可以反射几乎所有的光线攻击，连石化魔法也不例外。有了这个，奎托斯如虎添翼，欧律阿勒最终也难逃被愤怒的战神斩首的命运。而奎托斯也将欧律阿勒的头颅留下，作为自己的武器。

对比神话中的戈耳工女妖，游戏中的她们是有所改变的，最明显的就是将下半身设计成蛇身，这种设计更体现出了戈耳工的特性，并略添一份妖娆。可以说是将传统的形象进行再创造的产物，毕竟已经有许多的文艺作品中出现过她的形象，但我相信这样一个经典的魔物不管如何的改变，人们始终可以认出是她们，因为那可怕的石化光线是一道挥之不去的梦魇。

地狱三头犬 Cerbrus

冥界，凡人的敬畏之地，在那片黑暗之土上游荡着无数的灵魂，而死亡的不可避免终将把所有人推向此处。因为冥土女神赫卡忒的私人宠物地狱三头犬刻耳柏洛斯永远把守着人间与冥界相连的大门，不让任何一个死人逃离冥界，也不让任何一个活人随便进入。



魔物原型

刻耳柏洛斯诞生于“恶魔世家”，妖王提风和女魔厄喀德那生下这只并不可爱的大狗。其实刻耳柏洛斯最初是有五十个头的，但后来演变为三个，成为了著名的怪物。它嘴里滴着毒液，下身长着一条龙尾，头上和背上的毛全是盘缠着的条条毒蛇。刻耳柏洛斯最终找的了一份“好工作”，他把守着冥界的大门，俗称地狱三头犬。

这个可怕的怪物在许多英雄故事中都有出现，其最著名的就是与大力神海格力斯的角逐了。海格力斯那伟大的英雄之路的终点就是将三头犬刻耳柏洛斯从地狱中带到阳间，此时的海格力斯已经是身经百战的超级英雄了，他对前往冥界一点惧意都没有。来到冥界的大力神有着无比的荣耀与勇气，他历经所有的磨难，将冥王射伤，与地狱三头犬大战，最终将恶狗带到人间，地狱三头犬一见到阳光便害怕地吐出毒液。最后因为大力神的任务圆满完成，恶狗被放回了冥界。

地狱三头犬的形象对现代作品的影响很多，《圣斗士》中有他的登场，《哈利波特》中看管地牢门口的大狗的原型也来自于刻耳柏洛斯。许多游戏中也可看见他的影子，比如《最终幻想》、《鬼泣》等经典游戏。而在《战神》中，地狱三头犬作为“量产”兵种出现。

变异狂暴



地狱三头犬在《战神》1代中的首次登场充满着戏剧性，当一只奇怪的小犬挡在了奎托斯面前时，所有玩家都应该感到了不同寻常，之后的变化印证了这点，它竟然变成了三头犬，这才是奎托斯真正需要面对的敌人。而周围还有一群没有"变异"成三头犬的小狗，这让与三头犬的战斗显得更加难缠。

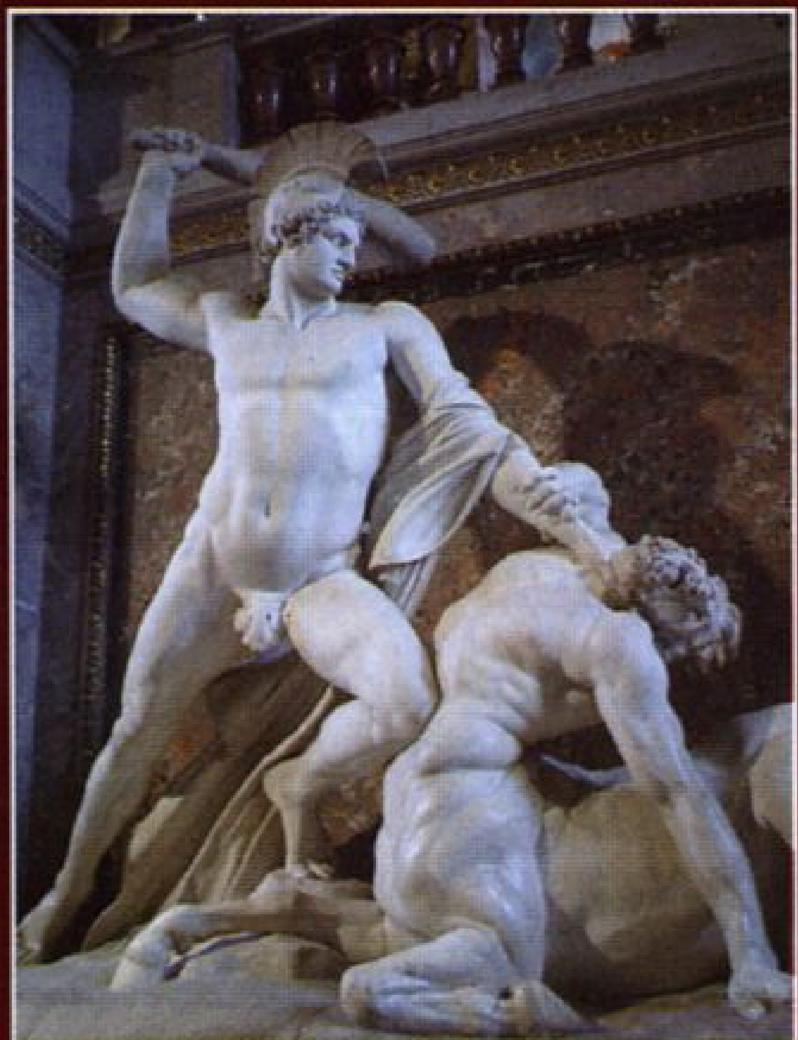
2代中有多种刻耳柏洛斯，并且还有一个可怕的鼬鼠三头犬BOSS，其实《战神Ⅱ》中的三头犬外形设计上借鉴了许多其他怪物的一些特点，而三头鼬鼠更像是三头犬的一个变种，为了得到金羊毛盾牌，奎托斯必须与它大战一场，最终被奎托斯拧断下颚，回到属于它的地狱。至于《奥林匹斯之链》中，虽然有大篇幅的冥界历险，但游戏中却没有刻耳柏洛斯出现，这一点让人觉得有些奇怪。

半人马 Centaurus

不知大家是否还记得在《战神》1代中哈迪斯挑战里出现的魔法阵战斗，那些敌人就是现在要向大家介绍的肯陶洛斯人，也就是大家熟知的半人马一族，一群可怕的家伙。严格来说肯陶洛斯人不能算是魔物，他们在希腊神话中也是类似于人类的一个种族，不过粗蛮原始的他们在《战神》中更像是恶魔的军队。

魔物原型

关于肯陶洛斯一族的诞生，有这样一则传说，特萨利的国王伊克西翁看上了国王狄奥尼斯的女儿，想娶其为妻，狄奥尼斯则迫于伊克西翁的强大，不得不答应。就顺势向伊克西翁所要一大笔聘金。伊克西翁口头上答应，并骗其参加一个宴会，然后设计烧死了狄奥尼斯。伊克西翁的这个罪行激怒了所有的百姓，他走投无路，最后逃到宙斯那里，宙斯宽恕了这个罪人，让他进入了净土。原本这个凡间的国王可以安度无忧无虑的日子，可是他却偏偏喜欢上了宙斯的妻子天后赫拉。在宙斯的帮助下赫拉变成一朵白云，逃过了伊克西翁的追求，而肯陶洛斯据说就是伊克西翁和那朵云欢交后的子嗣。



相比肯陶洛斯人这样奇特的祖先诞生而言，这半人马族本身就是一个神奇的体现。他们的上半身是人的躯干，而下半身则是马身，常用弓箭作为武器。他们粗壮有力，精力充沛。这些云朵的孩子并没有表现出超凡脱俗，相反他们粗野、好色、狂暴、蛮不讲理，简直就是一群原始部落的野人，这样的种族必定会与人类产生矛盾。当时有一个叫拉庇泰的族人，是一个住在山里的强大部族，是第一批驯马的凡人。忒修斯的一个好友庇里托俄斯与这个部族的一名女子相爱并准备结婚，当时的婚礼除了有许多人参加外，还邀请了肯陶洛斯人。婚礼在热闹的气氛中进行着，但有个肯陶洛斯人因饮酒过多，顿生歹意，竟然想将美丽的新娘占为己有。这个肯陶洛斯人突然冲向新娘，将她压倒在地。此时所有醉醺醺的肯陶洛斯人全都像被下了命令一样都开始调戏周遭的其他女人。妇女们的惊叫声、呼喊声充斥着整个婚礼。新娘的亲戚们都愤怒地站了起来，拉庇泰人此时全都拿起了武器。忒修斯先质问半人马的恶行，然后将最先挑事的肯陶洛斯人打翻在地，战斗一触即发，肯陶洛斯人和拉庇泰人厮杀在一起，原本幸福的婚礼变成了战争。庇里托俄斯勃然大怒冲进了混战之中与忒修斯一同战斗。最终，肯陶洛斯人不敌，在希腊两位大英雄的进攻下被打的屁滚尿流，抱头鼠窜。

肯陶洛斯人的作风实在粗野，不可容忍，就连大力神海格力斯也与他们有过冲突。神话中的半人马和现在人们眼中的是两个概念，他们就像野性未脱的疯狂马群。当然，就像人类一样，肯陶洛斯人中也有一些好人或者贤者存在，比如大名鼎鼎的喀戎，他不像其他的半人马般凶残野蛮，而以其和善及智慧著称，不光如此，他还是众多大英雄的导师，包括忒修斯、阿克琉斯、海格力斯等。

脱缰之族



半人马在"《战神》系列"中的登场次数并不多，《战神》1代里哈迪斯的挑战任务里有他们的出现，这些可怕的敌人有着狂野的形象，健壮的身躯，和神话中一样，游戏中的设计也是拿着一把弓。与他们的第一次战斗是需要将他们杀死在两个魔法阵内，不断的厮杀会将魔法阵的四个鬼火点燃，要这样点燃两个法阵的全部火焰。而半人马们的攻击格外迅猛，还会砸地放出冲击波，奎托斯与这群脱缰野马正面缠斗占不到便宜，利用众神的法力可将他们逐个消灭。在之后的流程中奎托斯还将遇见几次，但都是小规模的战斗。至于《战神Ⅱ》和《奥林匹斯之链》，半人马并没有出现。

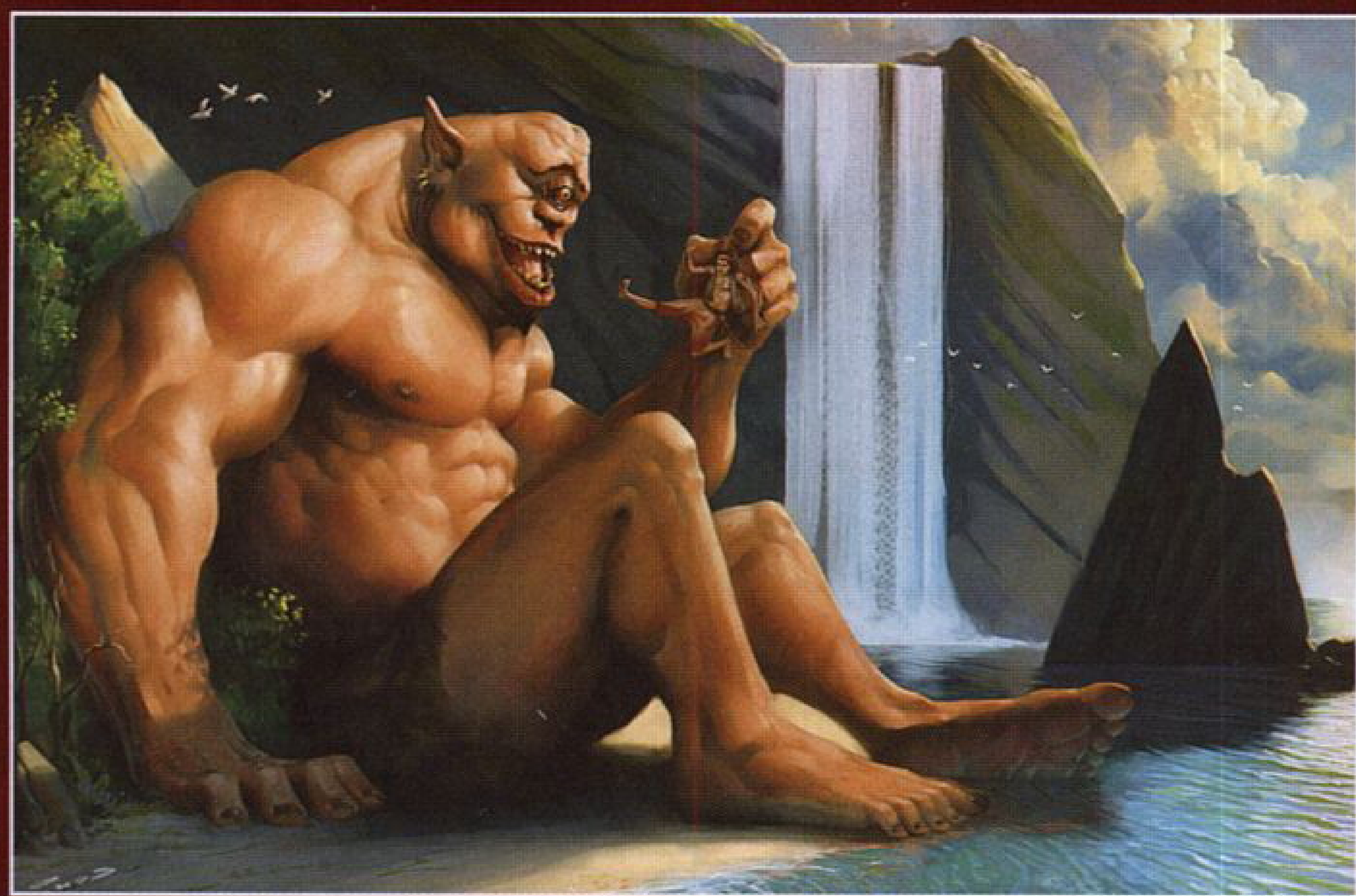
"《战神》系列"到目前为止，并没有将半人马作为一个强敌放在奎托斯的面前，与其他怪物相比，广为人知的半人马在《战神》中却没有让人留下更多的印象。这个原本充满野性的种族在游戏中没有什么让人太激动人心的表现，感觉有些可惜。倒是《奥林匹斯之链》的删除关卡影像中有半人马的登场，希望游戏制作组并没有忘记这个肯陶洛斯的存在，在新的《战神》故事中，我们也会期待和半人马一族来一场真正的较量。（编注：半人马已确定会在《战神Ⅲ》中出现。）

独眼巨人 Cyclopes

相信大家玩过"《战神》系列"以后，对强横的独眼巨人一定记忆深刻吧，在游戏中他们可以说是体型最庞大的"量产兵种"，力量也是数一数二的。当他们一批几个出现时，对奎托斯极具威胁，而那歇斯底里的进攻有时连奎托斯也只能避其锋芒。

魔物原型

在古希腊神话中，独眼巨人被称为"库克罗普斯"，其本意就是"圆眼"的意思。根据《神谱》中的说法，库克罗普斯为三兄弟，是盖亚和苍穹神乌拉诺斯结合所生。从某种意义上说他们是比泰坦更为久远的一族。由于乌拉诺斯嫌他们丑陋，将他们关押在塔尔塔罗斯。后来克洛诺斯取代乌拉诺斯成为神王，曾将他们释放于阳光之下，但没过多久克洛诺斯也惧怕库克罗普斯三兄弟的力量，再度将他们囚禁起来。直到宙斯统治的时代，他们才真正被释放出来，获得了自由。为了报答宙斯，库克罗普斯参加了众神



之战，帮助宙斯推翻了泰坦的统治。他们对自己的"恩人"宙斯忠心耿耿，成为了火神赫菲斯托斯的工匠。这些独眼巨人曾为宙斯铸造闪电，为海王波塞冬锻造三叉戟，为哈迪斯打造过隐身帽。库克罗普斯具有极高的智慧，他们本身也是威力十足。这些家伙看似魔怪，其实是赋有神性的一族。

不过奇幻作品中的独眼巨人大都被描绘为食人的怪物，残忍、可怕。这是因为荷马史诗的影响，在荷马所述说的故事中，库克罗普斯是一群独眼巨人的统称，他们居住在西西里岛的岩洞中，生性残暴，常常残害外乡人。伟大的奥德修斯曾遇海难而漂泊至独眼巨人的地盘，在许多船员被可怕的独眼巨人吃掉后，奥德修斯用过人的智慧带领剩余的船员逃离了库克罗普斯的魔掌。由于古希腊神话的繁杂性，再加上故事版本的众多，百姓间的流传等种种原因，所以导致了许多神话故事的多样性。而库克罗普斯就是一个典型的例子，他们由最初的乌拉诺斯的孩子，后来逐渐演变为海王波塞冬的孩子，最终脱离神的体系成为一个单独的独眼巨人族，成为了可怕的怪物。

独视千钧

独眼巨人在《战神》中属于强劲的高级兵种，拥有巨大的身躯，攻击方式霸道，力量惊人，而且移动速度没有受到体型的制约。不管哪代都少不了他们的登场。这些大家伙就算是单个出现，奎托斯也要与其谨慎地周旋，更不用说当他们几个一起挡在面前。

除了格外的强大，库克罗普斯在系列中还有许多的种类，在一代中那众多不同的独眼巨人可谓是库克罗普斯大家族。其中首次登场的就是一种"另类"的独眼巨人，那是一种独眼巨人的加强型，手上装备着一个巨大的链球，可以发射出去砸向目标。到了雅典城的广场后又遇到了另外一种独眼巨人，这种独眼巨人的形象后来成为了《战神》系列"独眼巨人设计的统一风格，也是个人认为最接近原神话的样式，看上去十分原始，没有加装任何的"盔甲"和武器，完全徒手用拳疯狂的进攻奎托斯，那强大的力量往往能将奎托斯打飞老远。而后期的潘多拉神庙就出现了全新的库克罗普斯，这是一种"全副武装"的独眼巨人，拥有原始的战甲，巨大的砍刀，貌似是潘多拉神庙的一种守卫，气势过人。



以后在《战神Ⅱ》和《奥林匹斯之链》里，独眼巨人都是一代里那个雅典广场登场的库克罗普斯形象的"传承"。当然也有一些细节上的改变，比如《战神Ⅱ》中有种手持巨木的独眼巨人。

"《战神》系列"如此繁多的独眼巨人种类和残暴的个性完全展现了神话中那个粗野的库克罗普斯族系，与他们的周旋对抗和一些QTE终结技都是能让玩家回味的精彩瞬间。在奎托斯以后的旅程中相信他们依旧会成为这位战神的强敌。

牛头怪 Minotaur

也许牛头怪这个怪物实在是太有个性了，在众多的神话和魔幻作品中都有他们的存在，就连中国的上古神话中都有"牛头马面"之说，但最闻名于世的还是来自于古希腊神话的米诺陶洛斯牛头怪——克里特迷宫的主宰者。

魔物原型



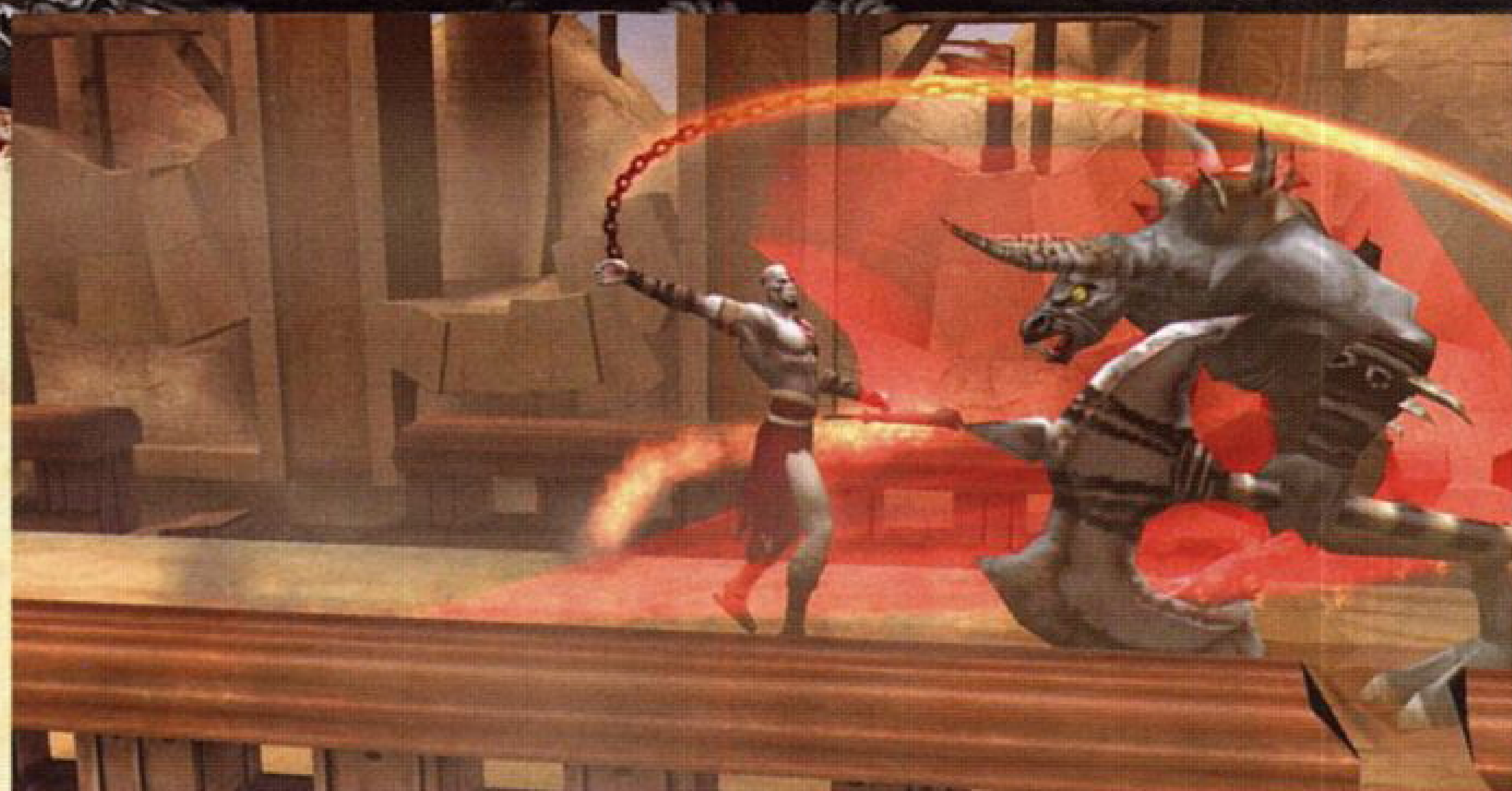
希腊的克里特岛从前有个著名的克里特迷宫，其中关着可怕的米诺陶洛斯，他是一个双重身体的怪物，从头到肩膀是凶悍的公牛形象，其余部分则像一个人，他被克里特的国王米诺斯关在由希腊著名的建筑师代达罗斯所建造的巨大迷宫内，这个迷宫是代达罗斯精心设计的，是一座地形极为复杂的建筑，人只要一进入到里面，眼睛和双脚就会不由自主地寻到岔道上去，当代达罗斯前去检查完工的时候，这位伟大的设计师自己也几乎要找不到出口了。米诺斯国王就用这个迷宫关着米诺陶洛斯，以便让这头巨怪逃脱众人的目光。而根据一个古老的协议，雅典城每九年都要向克里特国王交上七对未婚男女，作为上供给米诺陶洛斯的牺牲祭品。

这项残忍的协议直到雅典伟大的英雄忒修斯出生以后才被破坏，忒修斯年轻时为了找回父亲而经历了众多的冒险，在回到雅典父王的身边以前他已经是希腊赫赫有名的大英雄了，但到了希腊和父亲团聚的时候又相好碰到每九年的上供时间，这时忒修斯被选中和其他十三个未婚男女被送往克里特，在克里特国王女儿的帮助下，忒修斯战胜了迷宫和米诺陶洛斯。

在经历了磨难后忒修斯成功回到了雅典，而邪恶的米诺陶洛斯却死在了关他的克里特迷宫内，成为了著名的魔怪。

野蛮战车

作为"《战神》系列"中的传统敌兵，米诺陶洛斯在每一作都有登场，并且形象上有相应的变化。《战神》1代刚进入雅典城的时候，干掉挡路的杂兵，不一会儿，可怕的牛头怪就会挡在了奎托斯的面前，他们野蛮、凶悍，手持巨斧，从外形上我们可以看出米诺牛基本是完全按照希腊神话中的样子来设计的，只不过双腿变成了牛的后肢，双手也变得更加巨大有力。牛头怪的攻击方式大开大合，游戏后期还有各种不同的米诺陶洛斯登场，有的手持巨斧，背后还有一把巨锤，有些则在颜色和细节上有一定区别。在冥界，米诺牛更是了得，攻击威力更加巨大，皮糙肉厚，奎托斯有时面对他们只有靠众神的法力才能打得更轻松些，看样子这些凶悍怪物被冥界的怒火吞噬后，更加狂暴。在二代中更有壮硕无比的米诺牛登场，他们手中拿的是巨大且燃烧着的锤棒，至于《奥林匹斯之链》中的米诺牛身形格外巨大，可以说是各代中最野蛮的牛头怪，手上拿着巨大的狼牙刀，浑身兽毛浓密，体现了更为原始的强横。而各代的野牛冲撞完全利用了牛的特性，像《奥林匹斯之链》里的冲撞更是"登峰



造极”，那一连贯的对奎托斯的撞、挑、扔实在让玩家神经绷紧，热血沸腾。只要这辆野蛮的战车出现在奎托斯的旅程上，就必定会造成一些麻烦，而他本身的著名和游戏出色的设计都让我们记住了他。当然，真正让我们无法忘却的是那个巨大的，包裹着战甲的，浑身上下吐着炙热火焰的哈迪斯的米诺牛，那是一辆真正停不下来的战车。

《战神》1 代那仅有的 3 场 BOSS 战每场都让人记忆犹新，其中哈迪斯的米诺牛更是惊心动魄，让人震撼无比。狂牛的突然登场，曾害得笔者一上手就惨死在他猛烈的攻击下。这场 BOSS 战的设计十分独特，必须将 BOSS 打至晕眩状态，用对面的木桩发射器将巨大的带火木桩射击他的身躯，直到他身上的铠甲完全被击碎，这时才能对这头巨牛造成伤害。巨大的米诺牛攻击方式多样，比起许德拉更加疯狂，那种往死里砸的力量，终极的巨型野牛冲撞，狂暴的怒吼，向世人展现他可怕的力量。奎托斯最终利用巨大的木桩干掉了这个狂暴的家伙，并得到了冥王的认可和帮助，玩家也在这样的战斗中获得了巨大的满足感。

这个著名的怪物估计依旧会在《战神》的新作中出现，也许会有更大更凶暴的米诺陶洛斯挡在奎托斯面前，不过我们伟大的战神是不会惧怕的！

鸟妖 Harpy

人类文明诞生之初，就憧憬能在天空中翱翔，而这点在神话中的反映之一便是人头鸟身的怪物的出现。在中国的《山海经》中就有禺强、勾芒、九凤这样的带鸟类特征的生物；北欧神话中，在战场上引领亡灵的女武神瓦尔基里的外形也是长有羽翼的女性，而古希腊神话中则有名为“Harpy”的鸟身女妖。

魔物原型

鸟妖原本在神话中指的是海女伊莱伽与海神陶玛斯所生的两个女儿，是发丝飘逸、容貌佼好的精灵。但在之后的传说中却逐渐被妖魔化，身躯像鸟、生有两翼、爪趾尖利如青铜器，其余部位则像是丑陋的妇女。而作为魔物，原先与海上的神仙有关的家世也得作废，鸟妖在故事中成为了怪兽提丰与蛇女恶刻娜的女儿。

鸟妖是狂风的象征，同时也和死人的世界有着极大的关系。她们在斯托法岛上的巢穴（一说为克里特岛）便是通往冥界的入口。在荷马史诗中，她们更是哈迪斯用于勾魂的走狗，强行将一切本应死去却滞留于凡间之人直接抓入塔尔塔洛斯地狱。而除了作为哈迪斯的仆从，鸟妖还被其他神雇佣去进行复仇，她们的一个别名就是“宙斯的猎犬”，同时她们也是雅典娜在人间进行惩罚的象征。



传说中的鸟妖有着难以填补的食欲，而她们所触碰的一切事物都会变得污秽不堪、散发恶臭。在《伊利亚特》中她们曾因弄脏特洛伊人的食物而被杀死了同伴，最终名为 Celaeno 的鸟妖领袖以饥荒降临到特洛伊人的诅咒作为反击。另外，据传鸟妖的惟一弱点就是听见铜器的声音。

暗地走卒

游戏中的鸟妖略看上去犹如蝙蝠，因为她们的翅膀并非鸟儿的羽翼而是带爪的滑翔肉翼，躯干至下身基本是以秃鹫为原型，突出了这种魔物食腐的习性以及身带恶臭的特点，头部则是一颗光头。鸟妖是系列的固有敌人，在多处场景中出现，而她们部分特征也会随着场景的不同而发生变化，例如在凡间的场景中一般显得比较“朴实无华”，而到了冥界后就成了身上带火的地狱魔物。鸟妖的进攻以俯冲为主，有蓄力和非蓄力两种，在二代中还会缠住奎托斯后进行啮食。虽然她们单兵战力极低，但成群结队的话就会变成极为难缠的敌手。

鸟妖是奎托斯在《战神》1 代中遭遇的第一种非人形的杂兵级敌人，首次出现在爱琴海上，一登场就将自己贪食的一面展现无疑。无辜的船民被两只鸟妖抓到空中后再被撕扯、蚕食。鸟妖在一代被设定为阿瑞斯的走卒，正是她们奉阿瑞斯之命为奎托斯带来了混沌之刃，而在奎托斯之后的旅程中她们是阿瑞斯对他进行监察以及发出警告的使者。到了二代和 PSP 版中的冥河之境、擎天巨神阿特拉斯所在之处，身上带着红光的鸟妖更是一支长驻部队。作为神话中众神的走卒，在游戏中几乎无处不在的鸟妖的确让人感到奎托斯无时无刻不是被神监视着的，在强大的极权面前一个独身反抗者的孤独感和渺小感被直接传达给了玩家。

作为众神忠实仆从的鸟妖在游戏中还有大量的潜力可以挖掘。在见识了初代中的巨型牛头以及二代中肥壮的戈耳工女妖欧律阿勒后，若是巨大化的鸟妖作为 BOSS 级敌人出现，也非常值得玩家期待。



塞壬 Siren

塞壬是以声闻名的女妖。在英语中，“Siren”一词如今被用于称呼警笛，可见这种女妖留给人们印象最深刻的就是她们那尖锐的嗓音。作为一种诱惑人心的魔物，塞壬到底有着怎样的魅力呢？

魔物原型

塞壬女妖诞生于河神埃克罗厄斯的血液中，她们有着女人的面孔、鸟的身躯以及美丽的歌喉。她们利用歌声诱惑过往的航海者，使他们的船触礁沉没。塞壬由于在和缪斯的音乐比赛中落败而被缪斯拔去了羽翼。缪斯用那美丽的羽翼为自己编织了胜利的王冠，而失去了飞行能力的塞壬只能在海岸线附近活动，利用自己的歌唱天赋吸引过往的水手。因为她们所在的岛屿在海妖斯库拉和卡律布狄斯出没的墨西拿海峡附近，那片海域海难频发，堆满了受害者的尸体。

塞壬在一些英雄的故事中也有登场：奥德修斯率舰队经过墨西拿海峡时，由于知道塞壬那致命的诱惑而命令船员用蜡封住自己的耳朵并将自己绑在船的的桅杆上，才让全队得以通过；善弹竖琴的俄耳甫斯曾利用自己的琴声压倒塞壬的歌声，以通过她们居住的地方。

另有传说称，塞壬是珀尔塞福涅的同伴。在珀尔塞福涅被哈迪斯劫走成为冥后之后，她们由于未能阻止冥王而被罚作亡灵的护送者。据说塞壬的眼泪呈绿色珠子状，可医治百病甚至让人起死回生。她们虽然美丽而高傲，但会与听到她们歌声而不被迷惑得失去自我的人坠入爱河。此外，她们所居住的岛屿也飘浮不定，这让这种女妖变得更难以寻觅，更具有神秘色彩。



誓要推翻奥林匹斯众神，他先偷了宙斯的雷电，之后又怒吼着冲向奥林匹斯山，此时宙斯正在别处。提风举起巨臂打向天空，苍穹被弄得混乱不堪，星宿错位，他攻击日神的马车，月神被他打伤。然后他又冲入大海，海水还不到这巨魔的腰部，提风掀起滔天巨浪，将波塞冬的座驾都拽出水面。最后他拿出偷来的雷电威慑天下，诸神们吓得魂飞魄散，他们变成各种飞禽走兽，仓皇逃往埃及。

此时的世界犹如一片混沌，当宙斯赶来发现自己失去了兵器，不敌妖王，被提风打败。而后宙斯使计盗回雷电，提风发现后勃然大怒，扬言要娶赫拉为妻，让诸神为奴，更要释放泰坦巨人，将天地重新融合，归入混沌。两股终极力量在天地间碰撞，最后提风被雷电击倒，被宙斯压在了西西里岛的埃特纳火山下，永世不得翻身。

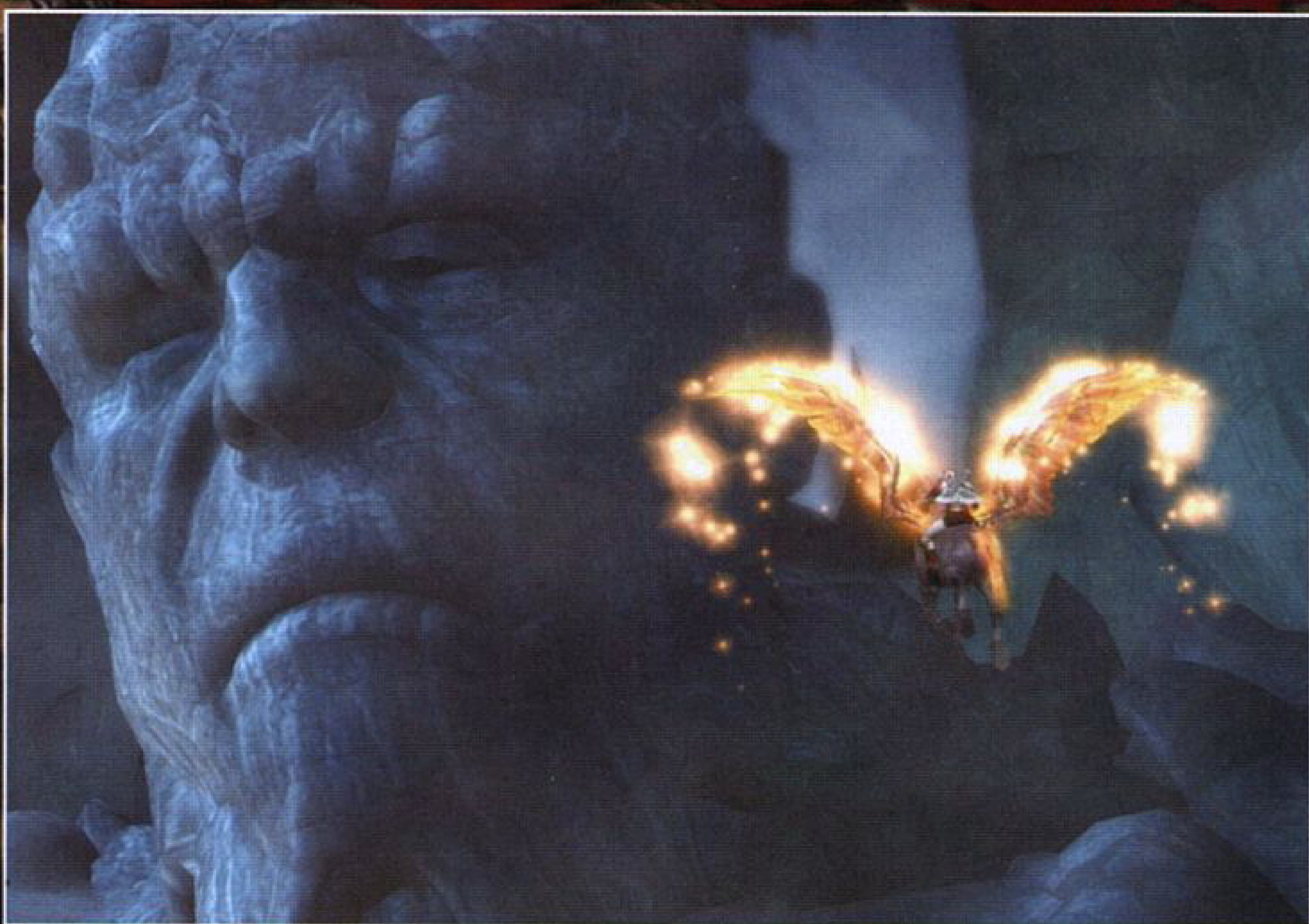
提风其实就相当于泰坦与众神战争的后续，原本盖亚就希望提风能打败宙斯，释放泰坦。奥林匹斯神战胜泰坦一族就相当于一种文明与秩序占领了自然和原始，而提风的出现就如同狂暴的自然力量对秩序的反扑或对文明的践踏。提风扬言释放泰坦，让世界重归混沌都在表明这点。

远古妖歌

作为战神世界中最为独特的怪物之一，塞壬的歌声极为悠扬、空灵和神秘，甚至让人有些毛骨悚然。塞壬在游戏中的造型和神话中的描述差异巨大，第一次出场时甚至连地点也离原先的故事中的环境差了十万八千里。

在《战神》初代中，奎托斯在失魂沙漠中得到雅典娜的晓谕后便要寻觅塞壬，以找到通往潘多拉神庙的路径。当玩家听见那独特的歌声逐渐响起时，就与塞壬接近了。塞壬的造型与人们印象中的女巫类似：遮住眼睛的黑色长发，在剧情中露出的血盆大口，破烂的暗色长裙，没有脚而如鬼魅一般飘忽的移动方式，还有以魔法为主的攻击手段。塞壬是一种和戈耳工一样难缠的敌手，移动速度极快。而在2代中，塞壬以一种新形象出场，在原有的基础上为其加上了利爪，衣裙变为白色，上面的花纹也丰富了不少，还多了顶圆形帽子。

让塞壬与沙漠挂钩而不是出现在海上是比全新的造型更为巨大的改动。笔者认为这是一种完善游戏世界观的做法，因为玩家在一代中见识的爱琴海是一种不在文明社会保护下的弱肉强食的野性环境，女妖歌声的迷惑并不符合这一设计。而失魂沙漠作为游戏中极其神秘的一个场景，把塞壬移植到此对意境氛围的营造有着更大的作用，神秘的歌声也平衡了沙漠带来的灼热感，使场景更容易为玩家接受，同时听声辨位的游戏方式也具有一定的新意。



提风 Typhon

他是一个邪恶的魔王，一个曾令万物惧怕的怪物，就连奥林匹斯众神也要避其锋芒。提风身型巨大，力大无比，他曾想要推翻世界的秩序，将世界再次归为原始的混沌之中。

魔物原型

终极魔怪提风在希腊神话中象征着风暴的妖魔或巨人，其意为“暴风”，现代“台风”一词就是从他这里发展而来的。

相传提风是由大地母神盖亚和深渊神塔尔塔罗斯所生的孩子，大地之母是在盛怒之下生下的他。这个强大的怪物拥有一个骇人的身体，对提风外貌的描述有许多版本，其中最为著名的是称提风有百个龙头，百双恶眼中不时喷出烈焰。他的吼声也变化多端，有时作人声，有时则是各种猛兽的吼叫，声如奔雷，响彻四方。还有一些说法，提风自肩到股为人形，股以下就像巨蟒，身体巨大，头触星辰，一手在极东，另一个手则可以触及极西，身后长着许多翅膀。另有说法，他肩上是百兽头云集，中间一头为人，一百双巨手能遮天空，所经之处，地陷成沮，威势足以震慑奥林匹斯。如此强大的妖魔无怪乎连奥林匹斯神都会惧怕。提风不单自身强劲，他还是许多魔怪的祖宗。希腊神话中的许多怪物都是提风的后代，其中包括了三头犬、许德拉等著名的妖魔。

提风诞生在宙斯打败泰坦后不久，盖亚因不满宙斯的所作所为而生下了这个超级妖魔。提风

狂怒飓风

《战神II》中在泰坦加入故事的情况下，提风这个混世魔王也出现在了游戏中。为了战胜宙斯，奎托斯要改变命运，重获力量。在盖亚的指引下一路来到了囚禁提风的地方，那是一个寒冷的山脉，与神话中囚禁提风的火山不同，这里是个极寒之地。不光如此，普罗米修斯也被锁在提风的一根手指上。

巨大的提风与神话中的形象相差千里，不再是那魔怪一样的造型，而是和游戏中泰坦一族的形态一脉相承。将他归为泰坦一族是对古希腊神话一个较大的改动。游戏里的提风少了一分兽性和野蛮，但狂暴的性格依旧没有改变。在盖亚提议帮助奎托斯的前提下，提风还是不愿意助奎托斯一臂之力，并将奎托斯前来此处所坐的天马扣下，不让他离开。提风万般阻挠奎托斯的前进，但他的身体和四肢被巨山完全压迫，只有头还可以移动。他对奎托斯进行可怕的吹风攻击，想借此让奎托斯坠崖身亡。在游戏中这也是提风惟一的攻击方式。在神话中提风也是狂风的统治者，他本身就是一个风暴，席卷整个世界的飓风。游戏中诠释了这点。在可怕的斯巴达怒火燃烧下，奎托斯抵挡住了这可怕的飓风，从终极魔怪的眼中挖出了一把狂风之弓，利用他奎托斯可以释放提风那可怕的暴风力量，在解脱了受尽折磨的普罗米修斯后，奎托斯获得了泰坦的力量，从提风那里夺回了天马，最终离开了这个狂暴的魔王。提风这个角色在《战神》的故事中被完全削弱了，其存在感也相对于阿特拉斯要弱，从那冰封的身上完全看不出当年恐怖的力量。

《战神》有许多向古希腊神话借鉴和改编的元素，奎托斯本身更像是许多英雄和他们所经历故事的集合体。奎托斯的性格是有着自己独立面的，不过他在《战神II》里的所作所为和个人意志却都像是当年魔王提风的翻版。不管抢夺奥林匹斯之剑，还是带回泰坦一族都和当年提风的“英



勇事迹”如出一辙。神话中盖亚生下提风，使其对抗宙斯，《战神》中盖亚帮助引导奎托斯对抗宙斯，其最终目的都是要泰坦复活，回到泰坦的时代。而宙斯在神话中被盗走雷电后不敌提风就像是《战神》中宙斯没了奥林匹斯之剑就难杀奎托斯一样。从这些细节来看，最终奎托斯所要求的那些混沌和提风在神话中扬言的是一个概念。但魔王提风对自己的所作所为是明了的，而奎托斯则有些迷茫。

也许提风在游戏背景中的削弱正是一种对奎托斯无形的警告，或是对他悲惨命运的预示，毕竟这两个家伙都是撼动过奥林匹斯山脊梁的人。

许德拉 Hydra

这是在《战神》世界中最早碰到的强力怪物，和它的战斗可以说是游戏精髓的一次集中体现。那精彩绝伦的QTE为游戏表演性重新树立的标杆。这场经典的BOSS战完全可以在游戏史上留下重要的一笔，在多年以后依然值得回味。究竟是什么可怕的怪物有如此巨大的震撼力，以至于奎托斯要与之展开三轮大战？它就是许德拉，传说中的九头蛇怪。

魔物原型

许德拉乃终极魔怪提风和女妖厄喀德那的女儿（原来这家伙是母的！），在古希腊的勒那沼泽里长大的她，巨大无比，全身长了九个蛇脑袋，但其中八个是凡间之首，还有一个则是属于不死的仙胎。如果将他其余八个头砍下，没过多久就会长出新的来，是个难以消灭的可怕怪物。它破坏村庄，践踏庄稼，无恶不作。而他欺压百姓的时代被伟大的英雄大力神海格力斯所终结。海格力斯曾经历十二项艰难的任务，其中第二项就是斩杀九头蛇许德拉。



许德拉十分强大，海格力斯用火箭射击蛇怪栖息的洞穴，把它逼出外面，然后和它扭打在一起。几个回合后，大力神被许德拉紧紧地缠住，而海格力斯每砍下一个许德拉的头，就又长出一个，永无止尽。最后大力神只能叫自己的弟弟伊俄拉俄斯过来帮忙，点燃了周遭的树林，火焰使得许德拉被砍去的蛇头无法再次生长出来，而这时大力神趁机将中间那个不死之头砍下，立刻埋在了土中，并用一块巨大的石头压住。使头与身体的联系断去。最终许德拉被海格力斯砍成两半，巨蛇就此一命呜呼。

从许德拉和海格力斯的战斗中我们可以感受到它的强大，连大力神都需要别人帮上一把才可顺利将它干掉。同样，许德拉在《战神》中的表现也是迫力十足。

大洋霸王

作为《战神》1代第一个遇上的BOSS，这场战斗竟然分为了三个部分，最后还是先打垮两个小头再对抗终极蛇头，游戏中一路厮杀不见它的身体，可想而知它是多么巨大，以至于整个船队全在它掌控之中。许德拉被设计为巨大的海怪，对奎托斯的主要攻击方式是撕咬，在神话中他还带有毒气的攻击，在游戏中没有使用这一设定，而是加入了风吸、咆哮等攻击方式，相对体现的则是一种更加野蛮的力量，而在另外的一些细节上，比如不把主头消灭，其他的小头是不会死去的，就像奎托斯和它第三次交锋时，需要用巨大的锤针将两个小头死死地钉在甲板上，因为这两个头是不会被消灭的。最后当主头被干掉之后，几个小头也随之爆裂。这种对神话原型的沿用和合理的改编整场许德拉的BOSS战高潮迭起。

许德拉外形上的设计结合了龙和蛇的独点，有别于传统的蛇头造型。而他身上又带有海洋的风格，包括硕大的鳞片、白色的眼膜等，完全透射出海怪的特点。狂暴的主头要比其他复头大出数倍，压迫感十足。奎托斯在1代的一开始就要与如此可怕的对手抗衡，可想而知他今后路途的艰难，并且透射出他过去十年为众神效忠过的是怎样的日子。

比起2代后期的章鱼怪，一声怒吼就已经可以将奎托斯弹飞的许德拉才是名副其实的大洋霸王。但连战神都可以杀死的奎托斯是不会惧怕这样的畜生的，在斯巴达怒火和“波塞冬之怒”面前，许德拉这条巨蛇只能任其宰割，自己也成为了他所袭击的船队的陪葬品。



后记

虽然《战神》的每个角色都已经有了基于希腊神话的较为完整的背景与性格，但为了更好地完成《战神》的整个故事，并符合游戏的特点，那就不能将他们原封不动地照搬，必须进行二次创作。所以整个希腊神话都因有了奎托斯的“斯巴达之魂”而改变。在主要故事构架方面，盖亚被改为了泰坦中的一员，而奎托斯弑杀多位神灵的原创改编也将故事巧妙地串联起来，并重新塑造了各路神灵。这一切看似大混乱的“癫狂世界”却成为游戏史上的又一个传世经典，同时也勾起了人们对希腊神话的再讨论，这是《战神》带给我们的一大收获。



希望各位读者能够喜欢这篇文章，如果有机会，“主流帝国”创作小组还将为大家带来《战神》世界的“众神之章”，我们也希望给喜欢“《战神》系列”的玩家带去更多。

文 movntv.cn michael 编 胜负师 美编 NINA











2008 游光掠影

50部值得推荐给玩家的电影

基本上，爱游戏者，也很容易喜欢上电影。且不说现在越来越流行的游戏与电影之间的相互改编，事实上，现在的电影也越来越符合游戏玩家的口味了。因为电影观众中的主力都是玩着电子游戏长大的一代人，在电影中融入游戏元素以增加卖点，已成为很多好莱坞电影人的共识，大制作的超级英雄电影以及CG动画电影便是此类影片中的典范。不信你可以看一下2008年的全球票房TOP 10，在10部最卖座的片子里就有3部超级英雄电影和3部CG动画！同时，我们也可以注意到，电影在中国人生活中的地位已经越来越重要了，这里有几个数据：2008年内地电影总票房达到42亿元，比上一年增长约27%，增长速度全球第一，同时中国内地电影票房第一次进入全球前十强（第十位）。

当然，超级英雄电影以及CG动画电影虽然是主流，并不表示所有电影都适合玩家们观看，本文为大家筛选的50部值得向玩家推荐的电影，它们入选的条件：

第一，就是游戏玩家会感兴趣的电影；

第二，电影中或多或少都有一定的游戏元素；

第三，自然需要是2008年的电影。

而根据这些电影的精彩程度，笔者把这50部电影分为三个级别，第一级别是10部超大作，配以大篇幅的介绍，也许你已经看过了这些超大作电影，不过请放心，笔者对这些超大作的介绍会尽量避免泛泛而谈，而是尽可能深入并提供一些你可能并不了解的数据以及相关趣闻；第二级别则是20部不容错过的作品，这部分作品笔者给予较小篇幅的介绍。如果你已经看过了前面30部电影，并且还有兴致和时间看更多电影，就可以尝试本文最后20部推荐作品，这部分作品笔者只配以最简明扼要的介绍。如果你对长时间握着手柄有些疲倦，那么不如从中挑选几部，尽情享受视听大餐。







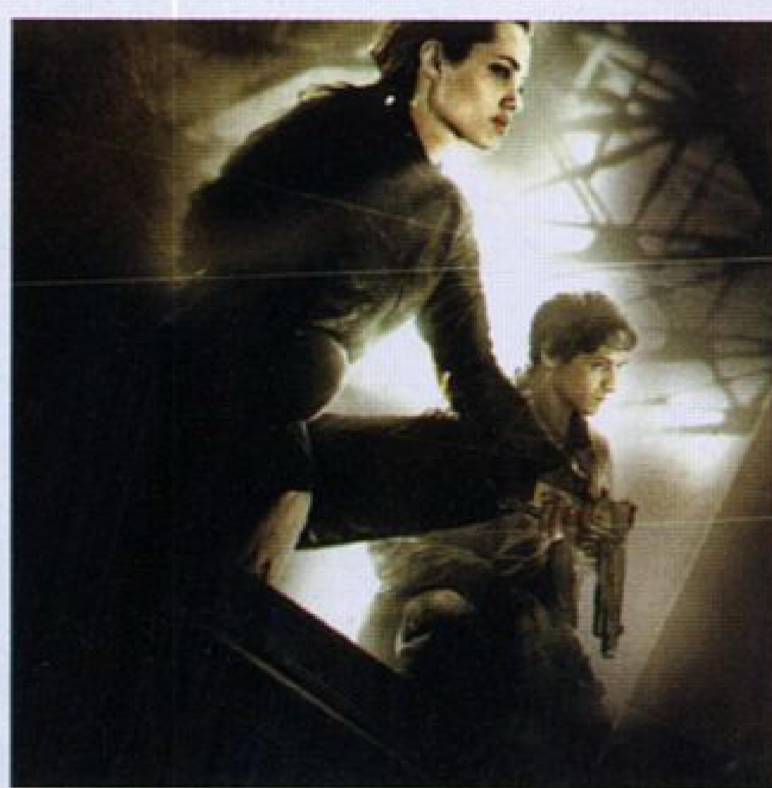


2008年全球票房TOP 10

1	《蝙蝠侠 黑暗骑士》	华纳兄弟	9.97亿美元
2	《夺宝奇兵Ⅳ》	派拉蒙	7.86亿美元
3	《功夫熊猫》	派拉蒙／梦工厂	6.32亿美元
4	《全民超人》	索尼	6.24亿美元
5	《钢铁侠》	派拉蒙	5.81亿美元
6	《妈妈咪呀》	环球	5.72亿美元
7	《007 大破量子危机》	索尼	5.37亿美元
8	《机器人总动员》	迪士尼	5.07亿美元
9	《马达加斯加2》	派拉蒙／梦工厂	4.61亿美元
10	《纳尼亚传奇2 凯斯宾王子》	迪士尼	4.19亿美元

*本文对影片的介绍绝对不含关键剧情（不剧透），请放心阅读

*以下影片排名以上映日期为序



钢铁侠 影史上第一位大叔型超级英雄诞生！



影片原名：Iron Man
上映时间：5月2日（美国）/ 4月30日（中国内地）
导演：乔恩·费儒
主演：小罗伯特·唐尼、格温妮斯·帕特洛
预计成本：1.4亿美元
推荐度：★★★★★

概述

超级英雄电影每年都会有，但观众不是傻子，大伙儿都挑剔得很，绝不会照单全收，而好莱坞的超级英雄电影正因为一直在推陈出新，才能够让大家乐此不疲。作为2008年美国电影最黄金的档期——夏季档的开篇电影，《钢铁侠》正因为带来了很多以往超级英雄电影所不具备的全新要素，因此才能大获成功，口碑、美元双丰收。

看点

超级英雄造型、画面特效，这是一部超级英雄电影成功的基础。钢铁侠那一身火红的配色、有如汽车外壳一样质感，再配上从头到脚的武器就已经够酷的了，更不用说那拉风的飞行能力了；至于《钢铁侠》的特效场面，这位“铁甲人”不但能在空中自由飞行，还能在地上以极酷的POSE秒杀坏蛋，《钢铁侠》虽然不像《蜘蛛侠3》那样全场都是特效，但在有限的时间里也留下了令人大呼过瘾的精彩片断。

不过一部电影的成功真正起决定性作用的，永远都是故事以及人物个性。相较之以往的超级英雄电影中的好好青年形象，主角“钢铁侠”托尼·斯塔克不但是个中年大叔，而且还是一个花花公子，而这个有点坏坏的角色，被好莱坞著名的问题男人小罗伯特·唐尼演绎得魅力十足。正因为是中年人，他才具有独特的成熟魅力，他性感、有品味、有幽默感，而且知情识趣，这一切都是以往的年轻后生们所不具备的鲜明个性。而本片的女主角“小辣椒”的扮演者格温妮丝·帕特洛更是贵为奥斯卡影后，她将这个本应只是个花瓶的角色演绎得收放自如，个性动人，可以说影片中最精彩的对白均来自她与男主角托尼的调情式的绝妙对话。



你知道吗？

●钢铁侠是MARVEL公司的漫画人物，这个角色最早出现在1963年出版的漫画中。●续集《钢铁侠2》目前预定2010年5月7日上映。●导演乔恩·费儒是个全才，他编剧、导演、监制、演员样样在行，即使作为喜剧演员也很有知名度，在《钢铁侠》前半段中他还在片中扮演托尼的贴身保镖，你认出来了吗？●钢铁侠和蝙蝠侠，托尼和布鲁斯，谁更有钱？有各种说法，根据《福布斯》杂志2008年12月18日“虚拟人物财富榜”统计的结果，托尼今年净资产有79亿美元，而布鲁斯则为58亿美元。怎么你觉得不多吗？好，也有另一种说法，托尼的身家为1000亿美元，而布鲁斯的身家为800亿美元。考虑到托尼·斯塔克是做军火生意的，而布鲁斯·韦恩少爷则有事没事就出去即兴买下整座酒店或是剧院，因此后一种说法反而更靠谱一些……所以显然，现在的钢铁侠要比蝙蝠侠富一些……



票房

全球票房：5.81亿美元
美国票房：3.18亿美元
内地票房：9400万人民币

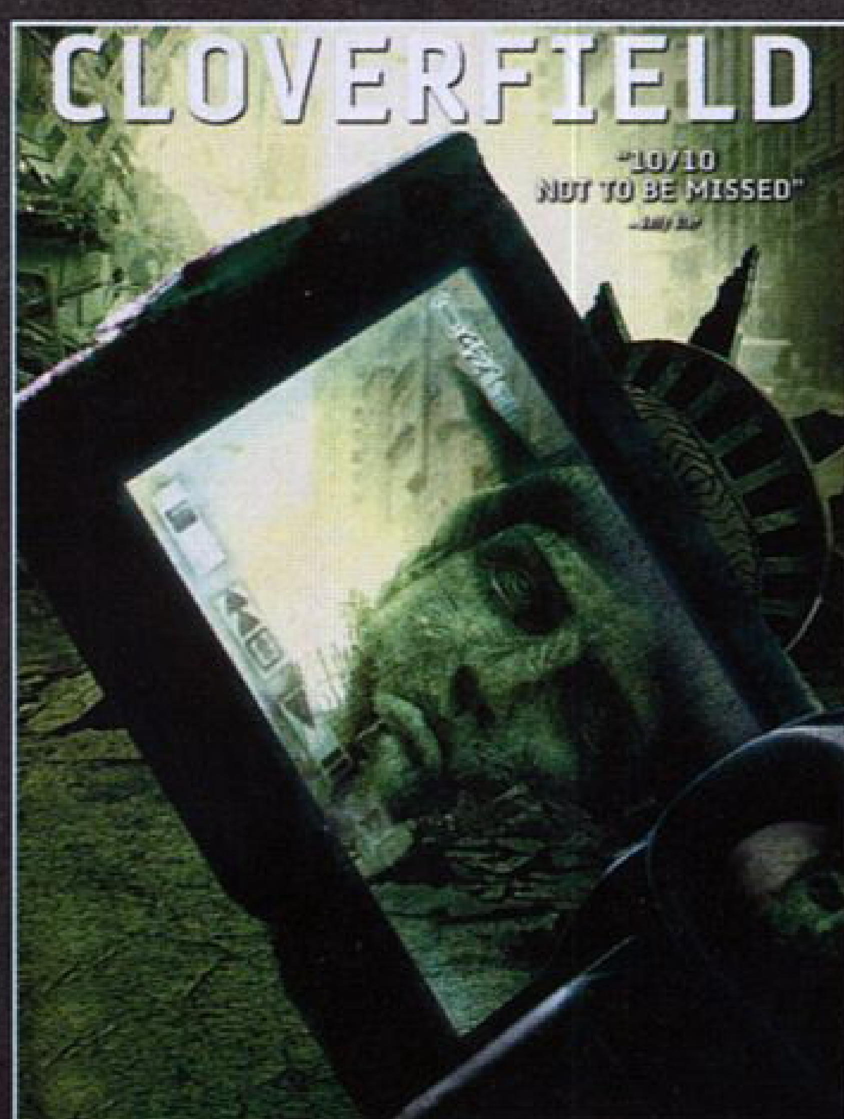
电影相关游戏

2008年，几乎全平台都推出了《钢铁侠》的相关游戏，尽管游戏由SEGA发行，但它们仍然是典型的水准较差的电影改编游戏。惟独只有DS版的游戏方法与其他机种不同，也做得稍微好一点，但仍然难登大雅之堂……大家就直接PASS吧！

低成本·高创意·好口碑

科洛弗档案

影片原名：Cloverfield
上映时间：1月18日（美国）
预计成本：2500万美元
全球票房：1.7亿美元
推荐度：★★★★

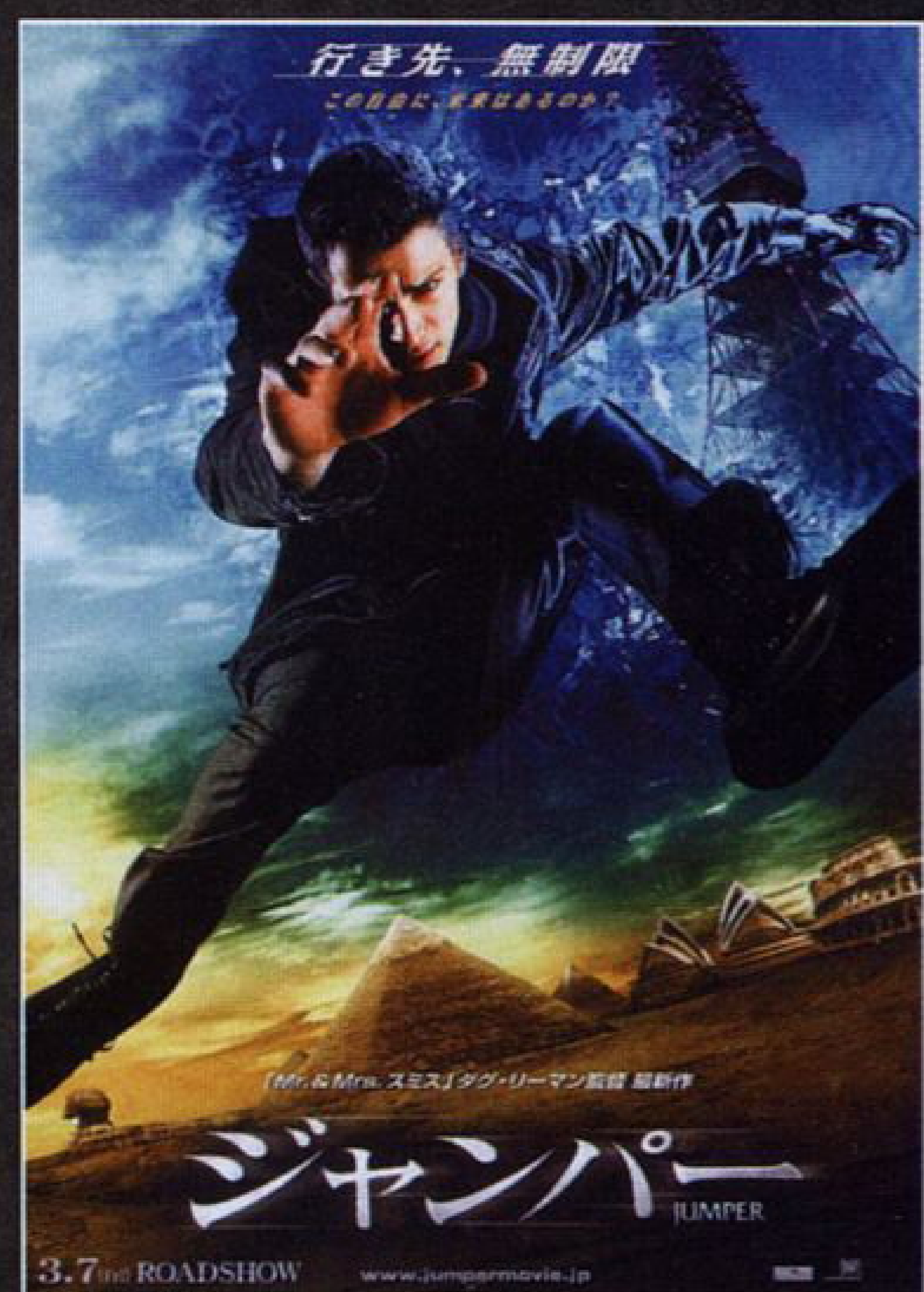


来自擅长制造神秘感的制作人JJ·亚布兰斯（美剧《迷失》制作人、《谍中谍3》导演）制作的影片。影片最具创意的地方就是把“《女巫布莱尔》式惊悚”和怪兽灾难片结合在了一起，所谓的“《女巫布莱尔》式惊悚”，就是神秘感的营造，并且影片主要采用手持摄像机拍摄，让观众有如影片中的人物一样亲临现场，当然了，镜头也会很摇晃……总之记住，任何影片，观影时都要扶正期待度，期待的东西不对，反而容易令看片形同嚼蜡，《科洛弗档案》就是要让你感受到真正的巨大怪兽来袭时，作为普通人会有什么样的恐惧感，至于怪兽本身的表现，这倒是其次，不要期待有《哥斯拉》那样的表现灾难的大场面。

越空行者

影片原名：Jumper
上映时间：2月14日（美国）
预计成本：8500万美元
全球票房：2.22亿美元
推荐度：★★★

如果你拥有像《龙珠》里悟空一样“瞬间移动”的能力，那你想干吗？《越空行者》就是这样一部讲述拥有瞬移能力的人放纵自己能力的电影——利用超能力吃喝玩乐，外加泡妞……咳，当然，“任何事都是需要付出代价的”，不过大家毕竟还是能在电影中小小满足一把小市民的愿望。影片改编自小说，本片导演道格·里曼曾也是知名人物，曾执导过《谍影重重》第一集以及《史密斯夫妇》，而主演则是因扮演《星战前传》第2集和第3集中“天行者”而闻名的海登·克里斯滕森，反派则是塞缪尔·杰克逊，这样的阵容相信会让不少人感兴趣。●《越空行者》全球票房是2亿2222万8960美元，数字中有5个2……



情人节，用超能力来泡妞

霍顿与无名氏

一粒微尘里的一个世界

影片原名：Horton Hears a Who!
上映时间：3月14日（美国）
预计成本：8500万美元
全球票房：2.97亿美元
推荐度：★★★



蓝天工作室正日渐成为续皮克斯与梦工厂之后好莱坞的第三大CG动画制造厂，其作品也基本保持每年一部的速度。今年这部《霍顿与无名氏》又让我们见识到了蓝天的创新意识与精湛的CG技术力。动画改编自美国最著名儿童文学家——苏斯博士的同名图书，可以说童趣十足。书中极具想像力的故事在电影中以华丽的画面进行了完美的体现。大家喜闻乐见的"百变表情王"金·凯瑞和凭借《四十岁老处男》窜红的史蒂夫·卡瑞尔在本片分别为两位主角——大象霍顿及无名镇镇长配音，两大笑星的同台演出看点十足。●蓝天工作室2009年的动画就是预定在7月1日上映的《冰河世纪3》，2006年的《冰河世纪2》全球票房达6.51亿美元！

极速赛车手

未来世界飞车大赛（童真版）

影片原名：Speed Racer
上映时间：5月3日（美国）/ 8月10日（中国）
预计成本：1.2亿美元
全球票房：9340万美元
推荐度：★★

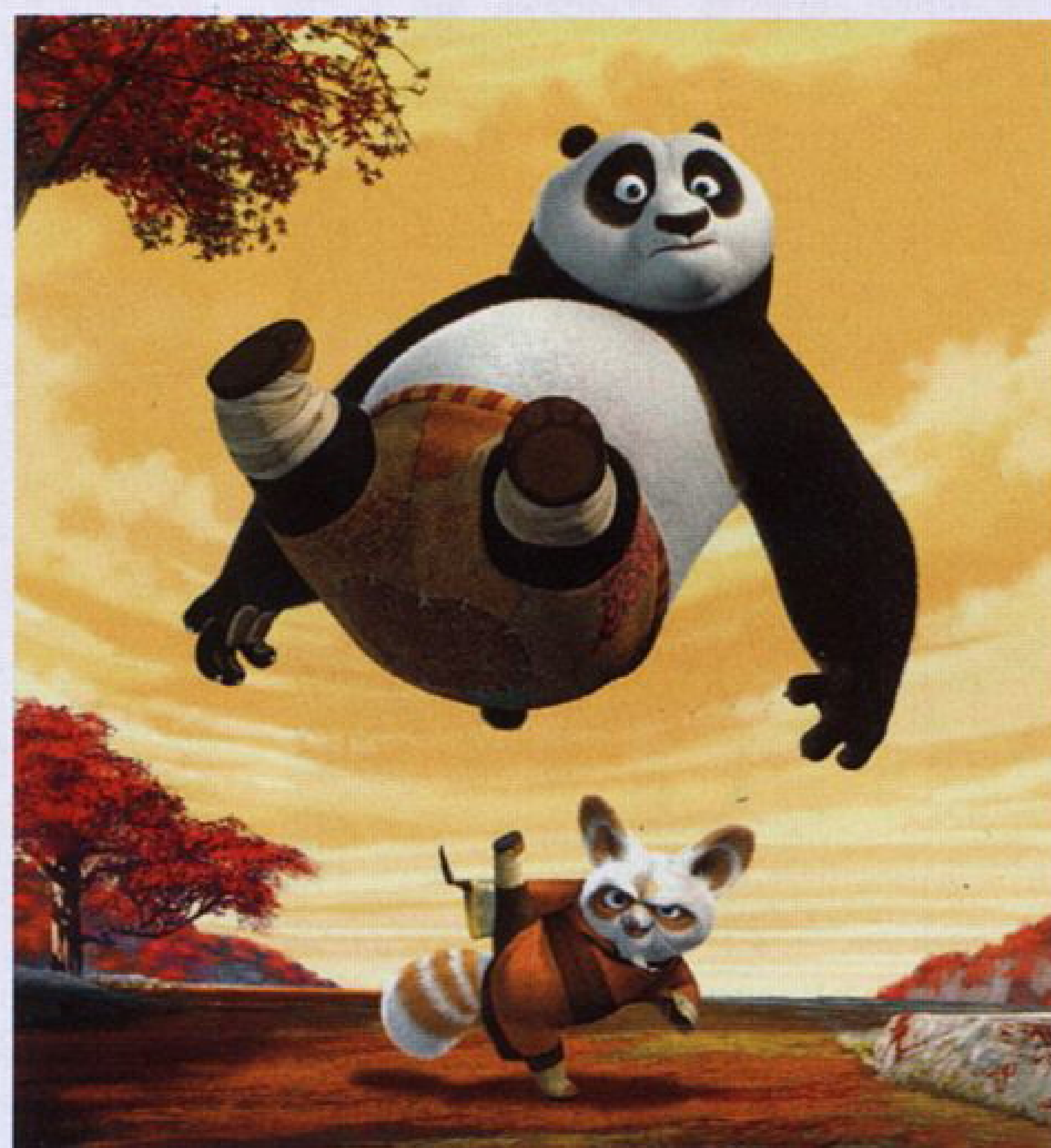


这是沃卓斯基姐弟时隔5年之后，真正亲自执导的作品！这本是让无数"黑客饭"无比激动的事情，可惜导演这次似乎玩得有些过火了，再怎么样，他们也是《黑客》的创造者啊，全球饥渴的粉丝显然是期待一部《黑客》级别的作品。但《极速赛车手》显然是一部充满童心的作品，是他们俩为了向40年前的日本动画《马赫五号》致敬而制作的影片……所有重口味的观众都大失所望。当然，影片前卫的视觉效果仍然赏心悦目，集合了美中日韩四地的明星阵容也有点看头。但投资方可惨了，因为这部片子玩掉了1.2亿美元的真金白银。●沃氏兄弟2009年的作品是由他们监制，由《V字仇杀令》导演执导的《忍者刺客》，由RAIN主演。

年度最"中国"的好莱坞电影！

功夫熊猫

影片原名：Kung Fu Panda
上映时间：6月6日（美国）/ 6月20日（中国内地）
导演：–
配音：杰克·布莱克、达斯汀·霍夫曼、安吉丽娜·朱莉、刘玉玲、塞斯·罗根、成龙
预计成本：1.3亿美元
推荐度：★★★★★





概述

当前好莱坞CG动画的两大霸主，就是皮克斯与梦工厂（动画部），相较之下，梦工厂的动画显然要更"滑头"，更"不正经"一些。虽然梦工厂作品的质量良莠不齐，但也不乏绝对经典之作，而今年的《功夫熊猫》，已然成为梦工厂续《怪物史莱克》之后，最成功最受好评的作品！

看点

《功夫熊猫》不仅在全球掀起观影热潮（在2008全球票房榜排第三），在我国内地同样一举打破CG动画不够热门的魔咒，大卖1.73亿元票房，名列内地2008年票房榜第五！其原因就是——2008年是中国奥运年，而《功夫熊猫》就是选择在奥运前上映，并且具有彻头彻尾的中国元素。熊猫，中国的国宝，胖胖笨笨却可爱之极，但梦工厂却颠覆性地让熊猫成为一个武林高手，让其在银幕上灵活地上窜下跳，而且还具有熊猫独家绝学——肥腩功！这是何等的想像力和创造力，中国国宝、中国国技，都集中在熊猫阿宝身上！

光有好的创意没有技术实力也白搭。《功夫熊猫》所展现的CG技术绝对是梦工厂的顶级水准，不过最令我们佩服的，还是他们竟然能够将中国传统武术如此到位地表现在动物们身上，片中五种动物所展现的五种武术，其力道感，以及动作之标准流畅，绝不在真人表演之下！

梦工厂动画的一大特色就是喜欢应用全明星配音阵容，本片同样明星一堆，不过真正够戏份并且出彩的，显然是杰克·布莱克（配阿宝）和达斯汀·霍夫曼（配师傅）。尤其是杰克·布莱克，他本人也是胖胖的，又搞笑又充满活力，是他赋予了阿宝这个角色真正的个性。梦工厂动画较之皮克斯动画的另一大特色就是搞笑，《功夫熊猫》在杰克·布莱克的配合之下更是搞笑功力十足。但在搞笑的背后，《功夫熊猫》最终能深入人心的原因还在于一个好的剧本，它讲述了一个极其简单的故事，但仍能再次打动我们：永远不要小看自己，努力追求梦想！片中诸多经典台词值得我们反复咀嚼，如乌龟大师所言："昨日已成历史，明日仍是未知，惟独今日是天赐之礼。"（Yesterday is history. Tomorrow is a mystery. But today is a gift. That is why it's called the present。英文原台词还巧妙地应用了present这个词的两层意思，极为经典）

你知道吗？

●《功夫熊猫》在发行特别版影碟时，还赠送了短片《盖世五侠的秘密》（Secrets of the Furious Five），长达25分钟，同样经典，别忘了找来看。●续集《功夫熊猫2》预定2011年上映，梦工厂甚至已经在2008年直接到四川考察，准备素材。●自从梦工厂1998年发行第一部动画《埃及王子》以来，到今年已经发行了14部动画，票房最高的就是2004年的《怪物史莱克2》，全球9.2亿美元。●《功夫熊猫》的动作指导叫做鲁道夫，他可是20年的业余武术高手，但他惟独没练过中国功夫，他关于中国功夫的知识基本上来源于功夫电影，正是他给本片的功夫动作定下写实、有重量感的基调。

票房

全球票房：6.32亿美元
美国票房：2.15亿美元
内地票房：1.73亿人民币



电影相关游戏

相较之其他电影，《功夫熊猫》的相关游戏素质算是相当不错，游戏版相当好地继承了电影版的神髓，值得称赞。玩家不但能够亲手操作电影中的几乎所有"武林高手"，而且游戏所涉及的场景比电影还多。各版本游戏均由Activision发行，PS2、PS3、X360、DS等版本的评价都还不错，但Wii版评价差了一截。PSP版？没出……此后，Activision乘胜追击于11月推出了《功夫熊猫 传说的战士》Wii版及DS版，可惜没能继承之前的好评，沦为庸作。

年度最激发男性荷尔蒙电影
无敌浩克

影片原名：The Incredible Hulk
上映时间：6月13日（美国）/ 8月20日（中国内地）
导演：路易斯・莱特里
主演：爱德华・诺顿、蒂姆・罗斯、丽芙・泰勒
预计成本：1.50亿美元
推荐度：★★★★

概述

5年前李安导演在好莱坞拍摄了一部有着李安个人特质的《绿巨人浩克》，但有些人觉得这不是超级英雄漫画电影应该有的样子，于是这部更加爆米花，更有"超级英雄"感的新《无敌浩克》诞生了。同样的绿巨人题材，却有着完全不同的演绎！

看点

相较之李安版的人文主义风格，新的绿巨人电影很显然具有更快的节奏，更火爆的场面！更愤怒、更具破坏力的绿巨人直看得观众热血沸腾、大呼过瘾。而且动作戏的长度也相当充足，光是片中的一场重要对决，其时间就长达二十分钟以上！对于喜欢激烈场面的男性观众来说，这简直就让他们兴奋到极点！

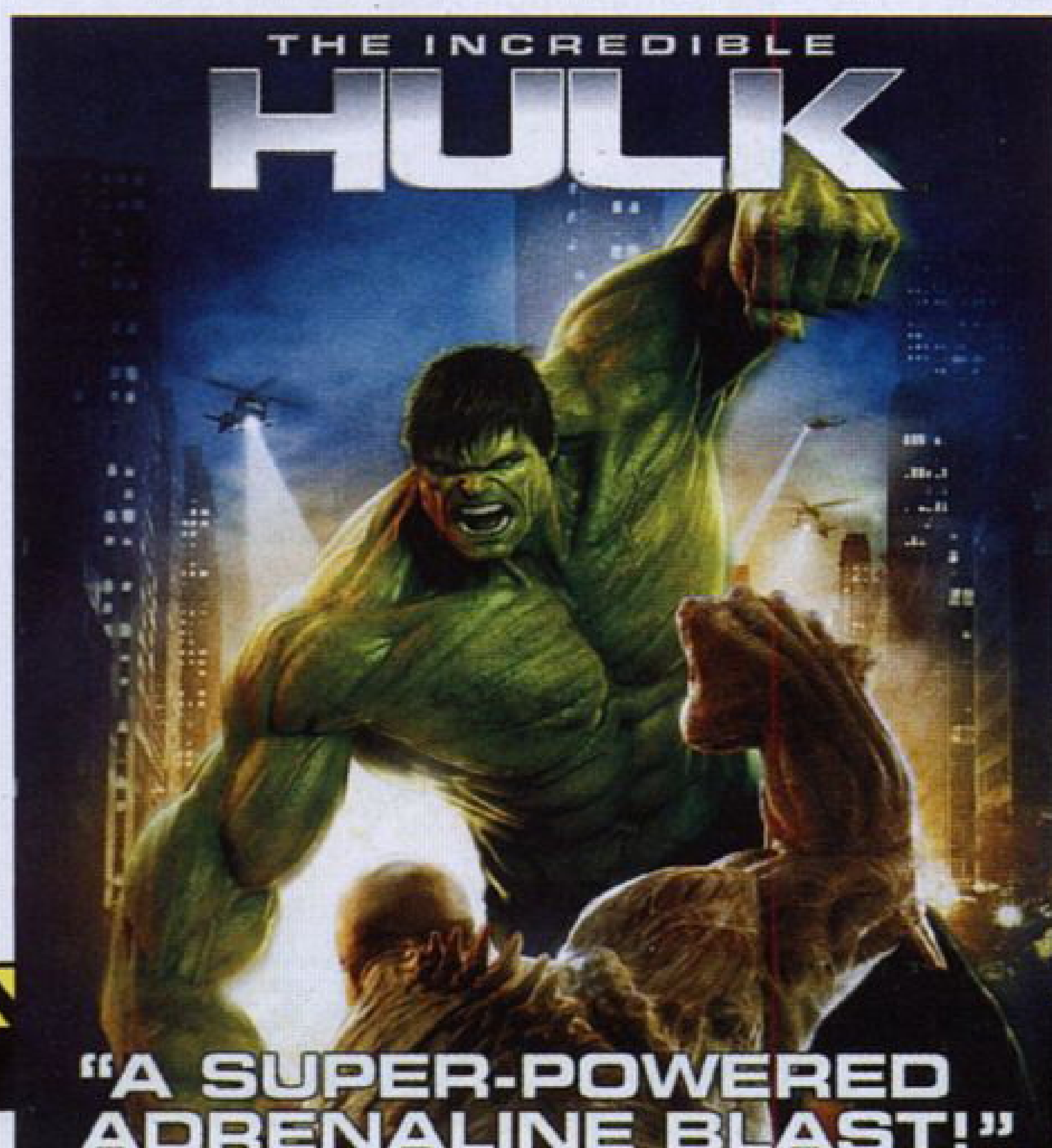
《无敌浩克》新的男女主人公组合由爱德华・诺顿（《搏击俱乐部》男主角）与丽芙・泰勒（《指环王》精灵公主）组成，这两位演员的气质也很明显带出和上一版《绿巨人》不同的感觉。丽芙・泰勒所演绎的女主人公之温柔与感性，让人恨不能冲进银幕给她以安慰。而爱德华・诺顿不但演技毋庸置疑，而且还是好莱坞出了名的才子，他之前就曾多次为自己主演的影片修改过剧本，这次他加入《无敌浩克》的条件之一就要由他来改编剧本，他很清楚绿巨人的故事已经为大家所熟知，所以他对剧本进行了很多的修改使大家看起来新意十足，甚至拍摄期间，他每天都在进行修改剧本的工作。事实证明，《无敌浩克》的剧本相当棒！

你知道吗？

●似乎是为了对应"绿巨人"的绿色，影片制作期间参与了绿色环保计划，拍摄期间减少能源耗损、减少废气排放、减少垃圾的制造等等，而且使用的汽车也是混合动力车。制作人希望本片能够成为鼓励电影工业减少污染环境的象征。●《绿巨人》漫画最早于1962年登场。●MARVEL公司正积极营造他们这几年的漫画电影处于同一个世界观中的氛围，也因此《无敌浩克》中出现了《钢铁侠》中的"斯塔克工业"的标志，"钢铁侠"托尼甚至直接出现在影片中。MARVEL这么做是为他们预定2011年7月上映的《复仇者》（The Avengers）电影做准备，《复仇者》将是一部集合了钢铁侠、雷神、美国队长、绿巨人等漫画角色的全明星超大片！其中《雷神》（Thor）已经计划在2010年6月上映，《第一复仇者 美国队长》（The First Avenger: Captain America）计划在2011年5月上映，本片设定为《复仇者》的前传。●片中在巴西教



授男主角布鲁斯呼吸法的柔术导师是货真价实的柔术大师瑞克森・格雷西（Rickson Gracie），他不但精通巴西柔术，也是柔术高手，曾数度征战日本格斗界均取得冠军，被称之为"柔术之神"！●尽管本片颇受好评，但由于本片的全球票房并没有达到投资方的预期，所以目前续集的动向还不明朗。●片中有一个场面是绿巨人把警车砸成两半，然后把车皮当成他的"挡箭牌"，这招的灵感其实来自2005年发行的大受好评的游戏《神奇绿巨人 究极破坏》（NGC、PS2、Xbox）。



票房

全球票房：2.62亿美元
美国票房：1.34亿美元
内地票房：6400万人民币

电影相关游戏

《无敌浩克》的游戏版又是由SEGA发行，看来SEGA有心在电影改编游戏市场进行一番作为，但事实证明，电影改编游戏没那么容易制作，《无敌浩克》的各版本相关游戏全军覆没，无一不是平庸之作。倒是上面提到的《神奇绿巨人 究极破坏》当年获得了媒体与玩家的一致好评，均获得了8.5分以上的高评价，大家如果真要玩相关游戏，不妨拿这款作品代替吧。

纳尼亚传奇2 凯斯宾王子

2008年惟一一部奇幻大作

影片原名：The Chronicles of Narnia: Prince Caspian
上映时间：5月16日（美国）/ 6月6日（中国）
预计成本：2.0亿美元
全球票房：4.2亿美元
推荐度：★★★



《纳尼亚传奇》被西方读者视为与《指环王》一样具有极高地位的著作，不过很可惜，在电影方面，两者的遭遇差别就大了。虽然"《纳尼亚》系列"电影的特效同样都是由为《指环王》制作特效的威塔工作室负责，但现在过于简单的剧本很难引起观众的兴趣，再加上《纳尼亚》故事不像《指环王》一样一气呵成……种种原因，迪士尼花费2亿美元巨资的《纳2》在口碑和票房上并没有达到他们的预期，最终迪士尼于2008年底宣布退出《纳3》的制作（《纳尼亚》原著一共7本）不管怎样，《纳2》还是有不少令人赞叹的大场面。另外，可爱的老鼠骑士也是个极大的亮点！（有没有人和我一样想起《光明力量Ⅱ》里的老鼠剑士呢？）

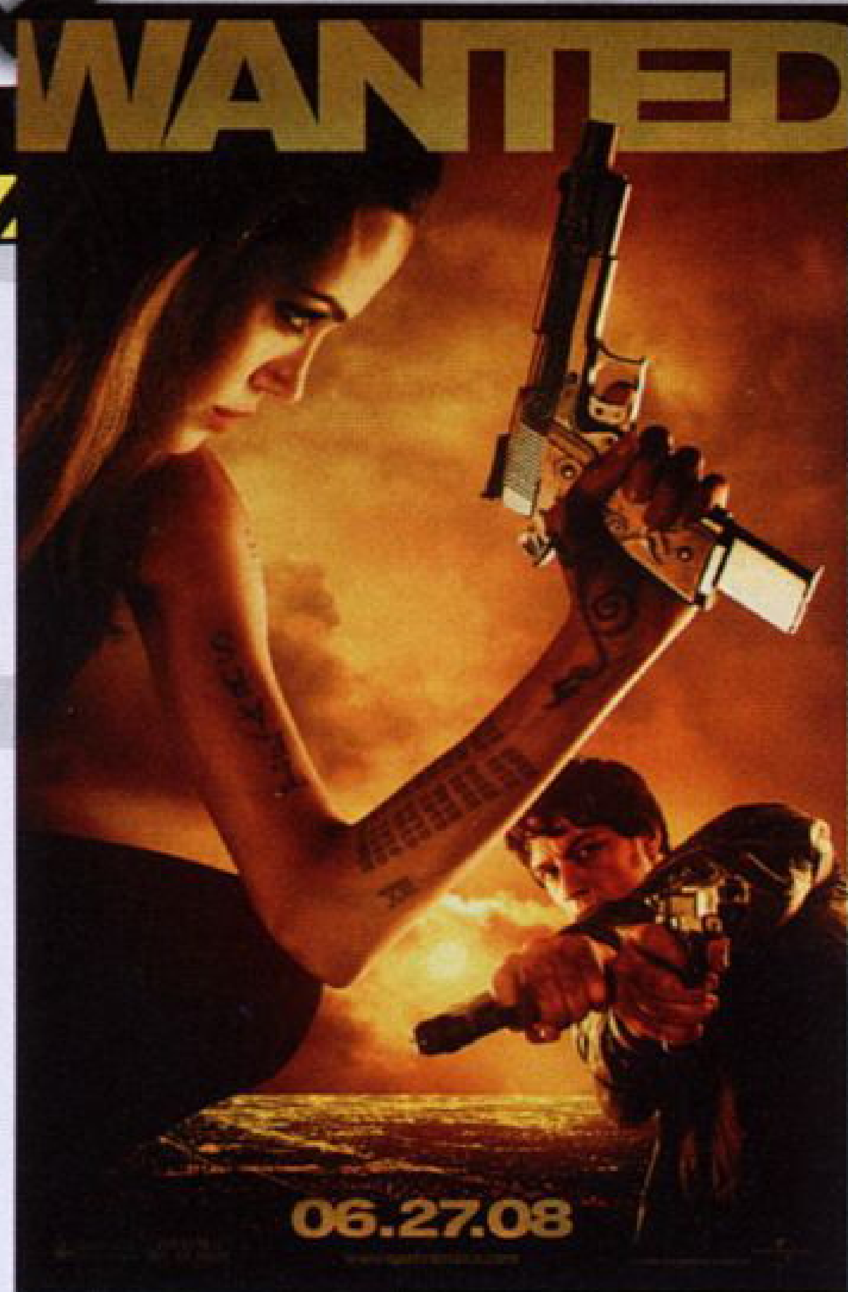
夺宝奇兵Ⅳ

年度最"老当益壮"影片

影片原名：Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull
上映时间：5月22日（美国）
预计成本：1.85亿美元
全球票房：7.87亿美元
推荐度：★★★★



经典的冒险片系列《夺宝奇兵》三部曲已经是19年前的电影了。如今，《夺宝奇兵Ⅳ》，如假包换的琼斯博士回来了！卢卡斯制片及编剧、斯皮尔伯格导演、哈里森・福特主演，这三个人绝对是好莱坞最经典的组合！不可思议的是他们相隔近20年后竟能再次重组，而且这次还有斯皮尔伯格大力提拔的好莱坞最红的新人希亚・拉博夫（《变形金刚》男主角）作为新鲜血液加入。积累了20多年的人气，这次终于一次性爆发，尽管本片的评价褒贬不一，尽管本片甚至没有美女出现……《夺宝Ⅳ》仍然轻易取得了2008年度全球票房的亚军！●去年6月推出的《乐高印第安纳・琼斯》在四大家用机上的评价都还不错，媒体评分一般都在8分以上。



通缉令

影片原名：Wanted
上映时间：6月27日（美国）/ 10月9日（中国内地）
导演：提莫·贝克曼贝托夫
主演：詹姆斯·麦卡沃伊、安吉丽娜·朱莉、摩根·弗里曼
预计成本：7500万美元
推荐度：★★★★

概述

《通缉令》绝对是2008年电影界最大的黑马之一。不论是影片带给我们的惊喜，还是影片所取得的票房，都出乎人们的预料。影片的类型或许应该归为动作片，我们看过太多动作片的枪战、汽车追逐战，但能够像《通缉令》这样拍得如此张狂、如此酷炫、如此充满想像力的，却还是第一次！

年度最具颠覆性动作片！

看点

在观看《通缉令》之前，有一点你必须明白——这也是一部改编自漫画的电影，只不过这部由马克·米勒创作的原著，并不是传统的超级英雄漫画，而是一部相当特别的动作漫画。正因为改编自漫画，你才会理解为什么影片的基调会如此耍帅，又带有一些夸张。

电影的故事背景看似真实世界，实则仍是独有的世界观，这个世界观类似于我们武侠片的江湖，在江湖中，人人都有一项能力叫内功，而在《通缉令》中，高手所具有的特殊能力就是会引爆肾上腺素分泌，从而让人瞬间具有超强的能力……然后就是甩弹，让子弹射出后还会转弯，这项特技显然只有绝顶高手才能使得出。有了以上两大设定，平常一般的动作片剧情到了这里就开始天翻地覆了……从开头的“汽车甩尾式搭人”、“人体工学键盘打人打出FXXX YOU字母”，到“子弹穿颅而过全程”，再到“汽车钻进火车”等等，诸多大胆、嚣张的场面让人看了不由地想大叫“我KAO”！

出演本片的三大明星中，性感女神安吉丽娜·朱莉和摩根·弗里曼就不多介绍了，男主角，未来之星詹姆斯·麦卡沃伊大家可要注意了，这位1979年出生的英国哥们早在2005年的《纳尼亚传奇》中就因出演开场的羊人而惊艳了一把，随后2007年主演的文艺片《赎罪》受到极大好评。成功演出《通缉令》后，他已一夜成为最具前途的动作明星之一了！

此外，来自俄国的导演提莫·贝克曼贝托夫不得不提，长着一副标准的俄罗斯大壮身板的提莫大叔今年48岁，2004及2006年他在俄罗斯分别以180万美元及480万美元的成本，拍出了奇幻片《守夜人》及其续集《守日人》，并分别以1600万美元以及3200万美元的成绩两次创造当时的俄国历史最高票房记录。正是从《守夜人》起，他那奇异的视觉风格就已经崭露头角，也因此被好莱坞发掘，最后才有了《通缉令》的天马行空。

你知道吗？

●影片在美国评级是R级（限制级），但本片还是引进内地了，当然，影片是删剪过的，有人说剪了20分钟？（未验证）总之，剪了很多……●本片原名“WANTED”，各方的中文译名五花八门，其中香港译名“杀神特工”最诡异，而“通缉犯”及“通缉令”两种译名最接近字面意思，台湾译名“刺客联盟”最传神最好听，内地正式采用的是“通缉令”。●《通缉令》漫画原作者马克·米勒透露，环球公司准备拍摄两部《通缉令》续集。●大导演斯皮尔伯格认为现在的电影业越来越受到游戏业的影响，“导演们能从游戏中学到一些东西，而且电影正看起来越来越像游戏，例如《通缉令》就有很多游戏的感觉。”另外，他最近在玩《COD4》……

票房

全球票房：3.42亿美元
美国票房：1.34亿美元
内地票房：7300万人民币

电影相关游戏

《通缉令》的相关游戏还没有推出，但名为《通缉令 命运的武器》（Wanted：Weapons of Fate，对应PC、PS3及X360平台）的第三人称射击游戏已经在制作中。从目前公布的影像来看，游戏画面还算不错，开发商是GRIN小组，也就是为Capcom制作《生化尖兵 重装上阵》及次世代版《生化尖兵》的开发组。

电影中的许多酷元素都被用在于游戏中，毕竟，电影中的“慢动作”、“子弹时间”等要素本来就是一些游戏用过的要素，所以《通辑令》游戏版应用起这些要素倒也得心应手，而且“甩弹”也是重要玩法。此外，游戏的剧情并非重述电影剧情，而是紧接着电影的，制作人的说法：游戏的剧情就接在“电影结束2秒钟后”……剧情将与主人公维斯利的老妈有关。

宅男？这是送给你YY的电影！

我的女友是机器人

影片原名：仆の彼女はサイボーグ
上映时间：5月31日（日本）
预计成本：12亿日元
日本票房：6.5亿日元
推荐度：★★★

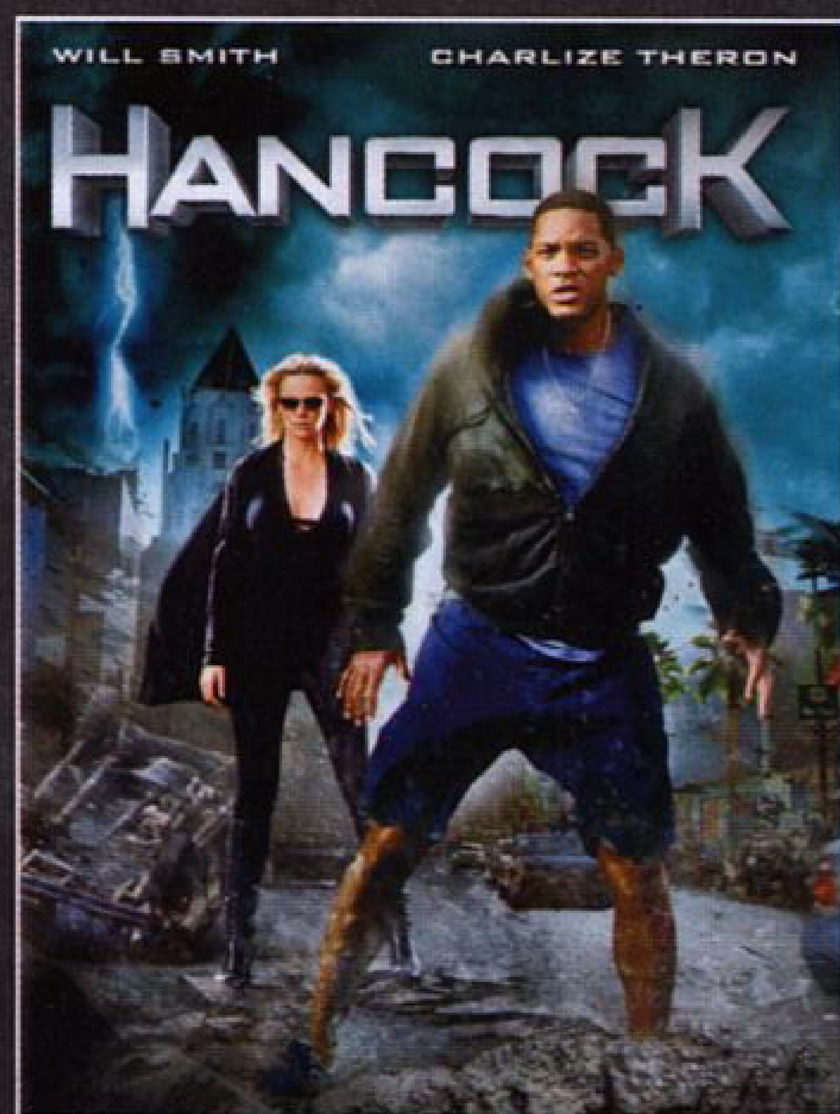
一部洋溢着浓浓的宅男恶趣味的电影，宅男看此片，必会有很多会心一笑或是猥琐偷笑之处。故事表面上只是谈一场通过“穿越”来实现的爱情故事，其实倒也暗藏玄机，不看到最后，你就无法知道所有的包袱。当然，本片的科幻成分大家就不要太较真了，不过里面还有对于“《终结者》系列”电影的“致敬”哦。影片除了满足宅男的痴想以外，最大的看点就是性感淘气的知名女优绫濑遥，片中她更是COS成凌波丽，啊不，扮演成女机器人供男主角……培养感情……再来认识一下大名鼎鼎的韩国导演郭在容，他就是经典韩片《我的野蛮女友》（还有《假如爱有天意》以及本片）的编剧兼导演，这也是本片女主角有一种“野蛮”特质的原因。



全民超人

影片原名：Hancock
上映时间：7月2日（美国）/ 7月2日（中国）
预计成本：1.5亿美元
全球票房：6.24亿美元
推荐度：★★★

好莱坞“票房皇帝”威尔·史密斯（简称“史皇”）出马果然不同凡响，这样一部受到褒贬不一的电影，却仍能获得6.24亿美元的巨额票房，简直比抢还厉害。《全民超人》其实是一部几乎具备了一切超级看点的电影：威尔·史密斯的喜剧表演、前所未有超牛的“混蛋英雄”式故事设定、奥斯卡影后兼大美女查理兹·塞隆担任女主角等等。但相当遗憾的是，影片在最重要的故事部分却翻了船，但仍不可否认，影片几大看点实在是太吸引人了，而且单就前半部电影而言，还是很有看头的，而且很搞笑，只是影片后半部变正经起来以后，就急转直下了……●史皇2008年不太顺利，两部电影都没有得到太多好评，后一部是文艺片《七磅》。



如果可以的话，请只看前半部……

木乃伊3

影片原名：The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor
上映时间：8月1日（美国）/ 9月2日（中国）
预计成本：1.45亿美元
全球票房：3.93亿美元
推荐度：★★

毫无疑问，在2008这个特殊的年份，有中国元素的电影绝对更能吸引眼球！而《木乃伊3》在基本概念上对中国元素的应用是非常成功的，让中国最有代表性的文化遗产之一兵马俑成为"木乃伊"复活过来，而且这个"木乃伊"总头目还是华人的骄傲李连杰扮演的！可惜《木乃伊3》的剧本之烂简直可以获得年度"最烂剧本奖"，绝大多数剧情及台词都让人雷得不行。但是，注意，我说但是了！如果你真的能够在脑内屏蔽这些雷台词，那《木乃伊3》其实还是一部动作特效相当奢华的电影，场面壮观而火爆，而且当中也不乏有趣的地方。至于使用脑内屏蔽法时有条秘技：吃火锅！边吃边看你就无暇顾及剧情而只看场面了，捏哈哈……



年度大雷片，但绝非一无是处！

当"马里奥赛车"变得只有暴力时……

死亡飞车

影片原名：Death Race
上映时间：8月22日（美国）
预计成本：4500万美元
全球票房：7400万美元
推荐度：★★★★

这是今年带给我们惊喜的影片之一。首先你得知道本片由当今的B级片天王杰森·斯坦森主演，于是你会立即放下影评家的嘴脸，跟着一起进入本片的感官刺激之旅。何谓B级片，简单一些说，就是没有任何崇高追求，只求观众一乐子的低成本作品。（当然本作的成本已经算很高了）杰森·斯坦森演过B级片无数，堪称天王，除了头发，其美形度及肌肉度绝对够格。本片的题材是"死亡飞车"，类似于PS2上的著名系列《烈火战车》(Twisted Metal）那样，车手必须一边竞速，一边拿枪拿炮干翻对手，这样的题材，拍成电影岂有不爽之理？影片其实最早是史泰龙于1975年拍的科幻片《死亡飞车2000》，这次算是翻拍。



机器人总动员

年度最装可爱的一对小恋人



影片原名：WALL·E
上映时间：6月27日（美国）
导演：安德鲁·斯坦顿
配音：本·伯特、艾莉莎·奈特
预计成本：1.8亿美元
推荐度：★★★★★

概述

《机器人总动员》绝对是一部不同寻常的科幻动画片，其实它也不仅是一部科幻动画，这部电影讲述了一个极为简单的爱情故事，但却浪漫得令我们嫉妒……主角只是一个可怜的，方方正正的机器人，它只是一名自动化的垃圾处理工，最拿手的绝活就是……处理垃圾，事实上，它已经在地球工作了700年，现在只剩它一个机器人了，但漫长的工作历程，早已让它慢慢形成了人格，它叫瓦力。

看点

CG动画的绝对王者皮克斯再度创造了奇迹。这样一部应用了巨大投资的CG动画电影，他们却敢以垃圾处理机器人为主角，而且主角基本不会说话，甚至全片很长一段时间根本没有台词。本片的编剧兼导演是安德鲁·斯坦顿，作为皮克斯的二号人物，皮克斯的最高票房动画《海底总动员》（全球8.65亿美元）就出自他之手，斯坦顿直言："我们只确保拍出让自己满意的作品。"

然而影片也绝不是一出默片，除了画面上的动感语言之外，瓦力还是会发出各种机器声让我们体会到瓦力的丰富感情。而负责制作这些声音的制作的人大有来头，他就是曾负责过"《星战》系列"音效的奥斯卡获奖音效师本·伯特，他不但为影片设计各种音效，创造了片中大部分机器人的声音，同时也是瓦力的配音。（瓦力的台词总共只有几个单词，但同一个词应用到了多种不同的语调）当然了，年近60的本·伯特不可能声音这么可爱，他擅长的就是加工声音。

尽管《机器人总动员》只是讲了一个"纯粹的爱情故事"，但科幻部分的惊人想像力也令我们大开眼界，同时我们也无法不注意到隐藏在背后的对地球环境的担忧。相信任何一个观看这部动画的小孩，都会因此而增加不少环保意识……

你知道吗？

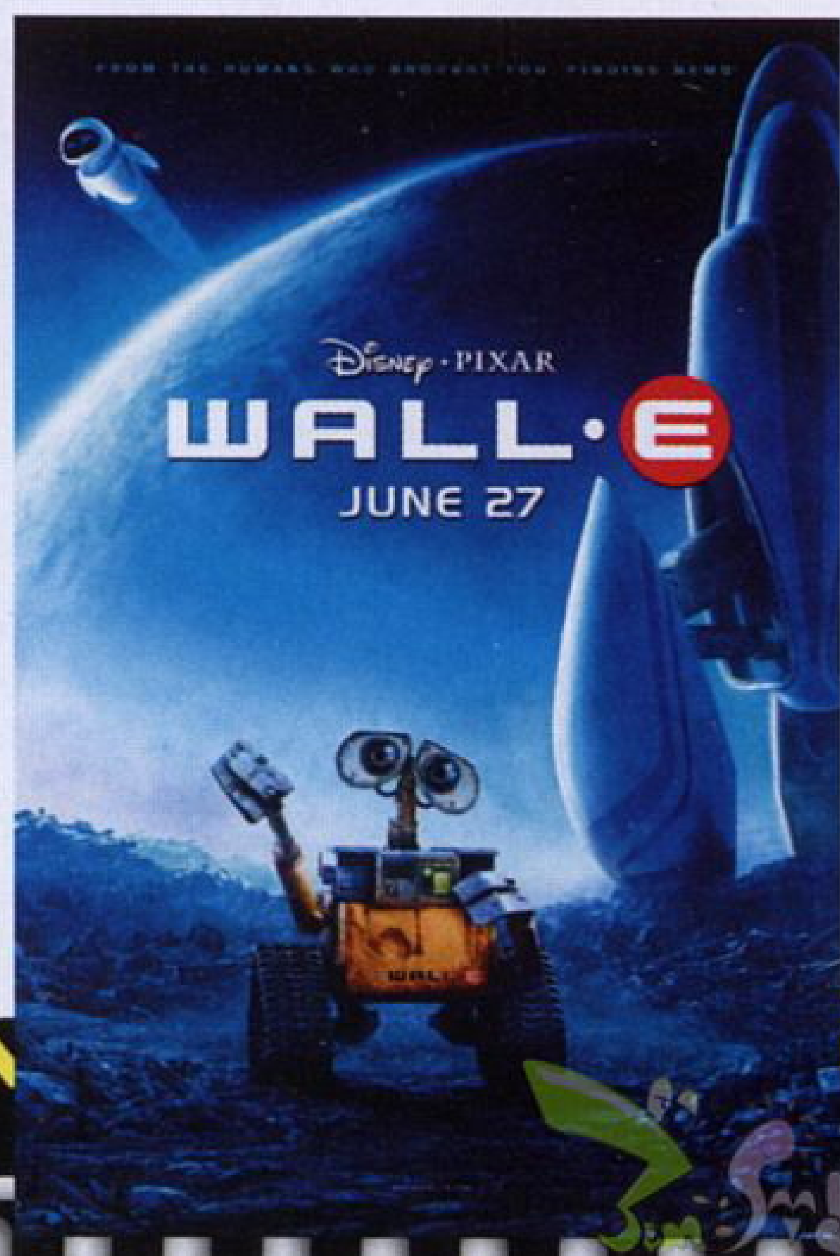
●为什么说皮克斯是CG动画的绝对王者呢？我们来回顾一下皮克斯的动画史就知道了：1995年《玩具总动员》、1998年《虫虫危机》、1999年《玩具总动员2》、2001年《怪兽电力公司》、2003年《海底总动员》、2004年《超人总动员》、2006年《赛车总动员》、2007年《料理鼠王》，是的，之前这8部作品部部都堪称经典！●皮克斯2009年度的动画作品是《飞屋环游记》（UP），2010年的作品是《玩具总动员3》。●影片很"苹果"，片中瓦力会用iPod，女主角伊芙的外形也很有"苹果公司出品"的感觉，实际上，伊芙就是由苹果的工业设计部高层参与设计的。此外，1986年，当今苹果的灵魂人物斯蒂夫·乔布斯当时曾以1000万美元的价格从卢卡斯手中接下皮克斯公司……●片中反复出现的真人电影片断出自1969年的歌舞影片《你好，多莉！》(Hello，Dolly!)，由芭芭拉·史翠珊主演。●WALL·E的全称是地球垃圾处理运输员（Waste Allocation Load Lifter Earth－Class）。●电影中出现的游戏机是Atari 2600（第一部真正意义上的家用游戏主机，1977年推出），游戏是则是当时风靡全球的《乒乓》(Pong)。●影片早在1995年《玩具总动员》完成之前就已经有了基本的构思，但导演斯坦顿直到2003年完成《海底总动员》之后才有时间继续《WALL·E》的创作。

票房

全球票房：5.07亿美元
美国票房：2.24亿美元

电影相关游戏

《机器人总动员》的相关游戏倒是真正的全平台出击，四大家用机、两大掌机上都出齐了，但惟独PS2版略好一些，也获得了国外一家媒体的"年度最佳影视改编作品"的提名。



星球大战 克隆战争

战斗的精彩程度不亚于真人电影

影片原名：Star Wars：The Clone Wars
上映时间：8 月 15 日（美国）
预计成本：–
全球票房：6600 万美元
推荐度：★★★



剧情设定在《星战前传》第 2 部和第 3 部之间的"克隆战争"是一场改变了那个"遥远的银河"命运的一场超级大战，本片是该背景下的一段故事……这部 CG 动画电影在动作场面的火爆程度上完全超出了我们的预想，全片几乎从头到尾都处于激战当中，而且战斗场面的精彩程度丝毫也不亚于真人版电影！相较之精良的场面，电影中的人物却个个做得相当"粗犷"，剧情方面也属不过不失有点淡——但是如果我告诉你，这部电影其实只是卢卡斯接下来要播出的完全同等素质的同名电视动画的一个超大广告，你就什么都明白过来了。电视剧版 10 月 3 日开播，首季共 22 集，目前仍在美国有线频道"特纳动画网"热播中。

重金摇滚双面人

年度最令人惊喜的漫画改编真人电影

影片原名：DMC デトロイト・メタル・シティ
上映时间：8 月 23 日（日本）
预计成本：–
日本票房：23.4 亿日元
推荐度：★★★★



这部日本漫画改编的真人电影有不少惊喜之处。电影与漫画一样属于音乐＋搞笑电影，主角根岸喜欢的是抒情歌曲，却在机缘巧合之下成为重金属摇滚乐队"DMC"（Detroit Metal City）的主唱……主演是松山健一，他之前扮演过天才侦探 L 而爆红，这次突破性地演出一位台下搞笑可悲，台上狂爆超酷的重金属摇滚歌手，再次让我们对他的演技脱帽，他更凭本片获得了日本奥斯卡奖（日本电影最高奖，2 月 20 日颁奖）的最佳男演员提名！影片除了松山等人极具漫画感的疯狂搞笑之外，其实相当考究的重金属摇滚乐团的造型以及音乐本身也非常吸引人。（扮演 SM 型美女社长的松雪泰子也获得了最佳女配角提名）

有趣、拉风、光怪陆离的想像力

地狱男爵 II

影片原名：Hellboy II：The Golden Army
上映时间：7 月 11 日（美国）／ 11 月 21 日（中国内地）
导演：吉尔莫・德尔・托罗
主演：朗・普尔曼、塞尔玛・布莱尔
预计成本：8500 万美元
推荐度：★★★★



概述

2004 年，漫画英雄"地狱男爵"第一次登上大银幕，然而这位一身红色皮肤、拥有大块肌肉的反英雄注定不适合所有观众的口味，因此影片 6000 万美元的票房并不能令发行方索尼影业满意，由此放弃了续集。虽然并不适合于所有观众，但不可否认《地狱男爵》拥有的独特魅力，也因此《地狱男爵》凭着不断积累的口碑，在 DVD 市场以及电视播映市场慢热起来。以此为契机，续集《地狱男爵 II》得以易主为环球公司，并终于在时隔四年后重返大银幕！

看点

在介绍这部电影之前，大家不妨先认识一下导演吉尔莫・德尔・托罗，这位来自墨西哥的导演可谓好莱坞当红炸子鸡，他的作品，除了"《地男》系列"以外，2002 年的具有独树一帜视觉效果的《刀锋战士 2》也出自他之手，但真正让他成为好莱坞电影公司抢手货的作品，则是他 2006 年那部拍给成人观看的童话电影《潘神的迷宫》，本片在全球各电影节大热，并最后连得三座奥斯卡大奖。于是自《潘神》之后，好莱坞就有多部大作邀请吉尔莫出任导演，包括《光环》、《我是传奇》、《哈利・波特与混血王子》等，不过吉尔莫统统回绝了，因为地狱男爵是他的至爱，他想拍全面升级的《地狱男爵 II》！

吉尔莫电影的最大特色，就是超绝的怪兽造型，以及对华丽的魔幻世界的塑造。《潘神》中羊神的造型也许让你过目不忘，但《地男 2》中，这样级别的个性怪兽造型至少有一打！正派方面，我方增加了一位超能力者，这位铁皮人之诡异，之强大，之搞笑，绝对超乎你的想像，尤其看到最后一段，你甚至会拍手大笑着狂呼过瘾；反派方面，更是出动了一整个暗之世界，各式怪兽，大到几十层楼高，小到拳头大小，光怪陆离，堪称是一场怪兽奥运会！

不过在剧情以及角色个性的深度方面，导演吉尔莫却有所保留，他并没有将《潘神》那种黑暗而有深度的风格带到本片中，或者是导演希望影片的风格更阳光、更纯粹一些。影片在 7 月 11 日上映时，获得好莱坞专业媒体众口一致的好评，但令人扼腕叹息的是，《地男 II》的上映时间实在是与年度电影大鳄《黑暗骑士》太接近了，两者同为超级英雄片，这直接导致《地男 II》迅速脱离人们的视线……

你知道吗？

●《地狱男爵》原作算是一部比较新的漫画系列了，相关漫画最早于 1993 年发行。●吉尔莫导演下一部电影是什么？答案是超级巨作——《指环王》的前传《霍比特人》（上下部）！彼德・杰克逊担任执行制片人，影片将于 2009 年进行前期筹备，2010 年进行上下部的连续拍摄，2011 年上映上部，2012 年上映下部。●环球公司早在《地男 II》上映当周大获好评时，就确定要拍摄《地男》第三集，但目前看来，有了《霍比特人》，该片至少要 3 年后才能开始拍摄……●和电影一样光怪陆离的中文译名：本片的台湾译名是《地狱怪客 II 金甲军团》；香港译名是《天魔特攻之鬼魅兵团》；事实上内地通行的译名是"地狱男爵 II 黄金兵团"，最不靠谱的译名是"烈焰奇侠：黄金军团"（内地引进时采用的译名），好听是好听，但关键是 Hellboy 并不会用火啊？真正会放火的是女主角……●地男的扮演者朗・普尔曼大家一点儿也不陌生，他就是当年"正大综艺"节目曾播放的美国电视剧《侠胆雄狮》（Beauty and the Beast，1987 年）的男主演！此外，朗・普尔曼曾受邀在《龙珠 进化》中饰演短笛，但他因为要继续演地狱男爵而拒绝了这个机会。

票房

全球票房：1.59 亿美元
美国票房：7600 万美元
内地票房：1500 万人民币

电影相关游戏



与电影同步推出，并由 Konami 发行的《地狱男爵 恶魔科学》（Hellboy：The Science of Evil）显然是 Konami 很用心栽培的作品，该作品早在 2 年前就已经公布，而且故事摆脱电影剧情，直接改编自原著漫画，同时推出有 PS3、PSP 及 X360 版，但是很遗憾，尽管用心了，这款作品依然饱受恶评……可是，依然有仔细品味过这款作品的玩家站出来为游戏平反，到底游戏素质如何有些见仁见智了，你如果喜欢地男，不妨亲自一试。

蝙蝠侠 黑暗骑士

神话般的年度最强电影，没有之一！

影片原名：The Dark Knight
上映时间：7月18日（美国）
导演：克里斯托夫·诺兰
主演：克里斯汀·贝尔、希斯·莱杰、加里·奥德曼、艾伦·艾克哈特
预计成本：1.85亿美元
推荐度：★★★★★



概述

作为2008年最高评价、最高票房、最具话题性的电影，《黑暗骑士》已成为一个神话。

神话究竟是怎样打造出来的？一、《黑暗骑士》本身就是一部完美的电影！二、本片真正的主角，“小丑”的扮演者奉献了他人生最完美的一次表演，但他却在影片上映前意外身亡，全球震惊！这是这位天才最后一次完整演出，没人愿意错过。三、影片的上一集《蝙蝠侠 开战时刻》就已经是无上经典，口碑的力量是可怕的，首集大成功，续集票房定会井喷！

看点

2005年的《蝙蝠侠 开战时刻》是一部以写实风格重塑“《蝙蝠侠》系列”的电影。而全部原班人马回归后接着拍摄的续集《黑暗骑士》，是一部更写实、更严肃的电影，虽然它拥有超级漫画英雄电影的一切：酷毙的英雄造型、酷毙的超级英雄能力、激烈的动作场面、充满个性的反派、令人咋舌的视觉效果，而且统统都是最棒的！然而除此之外，《黑暗骑士》却讲述了一个严肃、复杂且黑暗的故事，深刻讨论到了人性、社会等方面，《黑暗骑士》在一部影片之中就完美地结合了商业片与文艺片这两个原本格格不入的类型！上一集的故事，让我们知道蝙蝠侠是如何诞生的，这一集的故事，让我们思考蝙蝠侠该如何真正把正义维持下去……为什么片名要叫做“黑暗骑士”？看完影片，你会得到一个震憾的答案！

希斯·莱杰，早在他因为出演疯狂的“小丑”而家喻户晓之前，他曾经也是李安电影《断背山》中的帅气的“断背”牛仔之一，还记得吧？但那样一位帅气的牛仔却能够如此完美地演出这样一位疯狂、并且看着就吓人的反派！“小丑”的一言一语，一举一动，都是如此传神，这样的效果，完全是因为希斯·莱杰对这个角色全身心的灵魂投入所带来的，甚至可以说，这是希斯·莱杰以死换来的至高演出！（希斯·莱杰的死因是药物使用过失，他用药的原因就是演出“小丑”入戏太深造成的后遗症）

你知道吗？

●《黑暗骑士》于2009年1月23日起在美国重新上映，因此影片全球票房突破10亿美元不是问题。●蝙蝠侠相关漫画最早诞生于1939年，属于DC系。●下一集《蝙蝠侠》至今没有确定是否继续拍，导演克里斯托夫·诺兰说过，只有真的出现一个令他感觉值得为之投入的故事，他才会去拍！●为了能够真正诠释“小丑”这个角色，希斯·莱杰曾把自己藏在一家汽车旅馆里，过了整整6个星期的隔离生活，以让他在心理层次上进入“小丑”这个角色。剧组同事认为希斯的表演受到《发条橘》里的角色亚历克斯、口技木偶、卓别林三者的共同影响，但他将之重新糅合成了自己的特色。●扮演“小丑”使希斯一直处于亢奋状态，难以入睡，他曾透露拍片期间每晚只能睡2小时，为了睡眠，他不得不借助药物……后来的事大家也知道了。●其实影片的内容之黑暗，足够被评为R级的，但诺兰导演特意让影片不出现出血镜头，并向电影评级协会写了一封长信作解释，协会成员是如此喜欢本片，最终给了PG-13的评级。●虽然本片很难打破《泰坦尼克号》美国6亿、全球18亿的恐龙级纪录，但《黑暗骑士》只花了45天达成美国5亿票房，而前者当时却花了91天。

票房

全球票房：9.97亿美元
美国票房：5.30亿美元

电影相关游戏

影片没有直接相关的游戏，但是9月底推出的《乐高蝙蝠侠》（全平台）还是蛮有趣的。另一款以大作级别制作，并以漫画为原型的蝙蝠侠游戏《蝙蝠侠 阿克海姆收容所》预定2009年第二季度推出，对应PS3及X360，画面相当华丽，值得留意。

帕高与魔法绘本

《铁拳》之三岛仁八“穿越”到本片了！

影片原名：パコと魔地の绘本
上映时间：9月13日（日本）
预计成本：—
日本票房：23.6亿日元
推荐度：★★★★

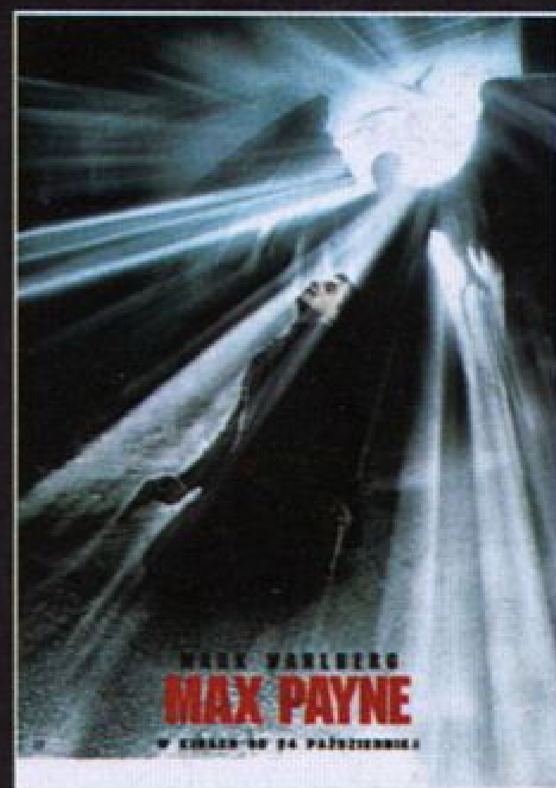
这是一个充满幻想、充满童话色彩的感人故事。不过片中最吸引我们眼球的，其实是一身标准的《铁拳》游戏中三岛仁八造型的老爷爷，役所广司扮演的这位可恶老头可是男主角，不过每次拍摄都要花三个小时的时间来化妆。影片改编自舞台剧，因此剧情绝对是言之有物的。影片还全程用到了CG角色，据说本片也是日本第一部让CG角色与真人配合一起成为主要角色的电影。影片上映后获得了票房以及评价的双丰收，成为本年度日本奥斯卡奖最热门影片之一，共获得了8项提名！超好看超可爱的女主演威尔逊·绫香是1997年出生的日本、加大拿大混血儿，在一众日本明星配角团的帮助下，她的表演也获得肯定，得到年度最佳新人奖提名。



马克思·佩恩

年度游戏改编电影，惟一一部！

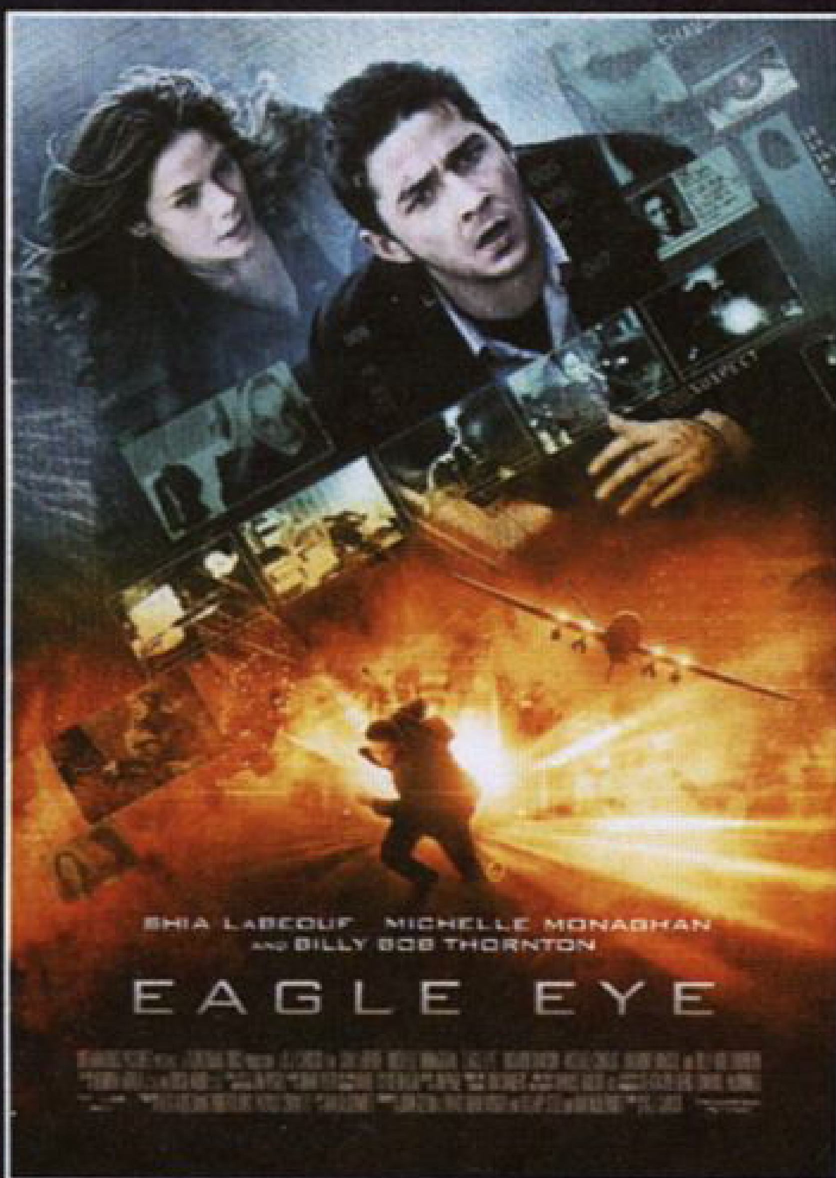
影片原名：Max Payne
上映时间：10月17日（美国）
预计成本：3500万美元
全球票房：8400万美元
推荐度：★★★



改编自本身电影感就很强的游戏系列《马克思·佩恩》。男主演是擅长扮演硬汉的马克·沃尔伯格（《生死狙击》、《无间行者》），应该说，由他出演马克思·佩恩还是相当合适的。值得一提的是，新一集007的女主角欧尔嘉·柯瑞兰蔻继《杀手47》之后再度出演游戏改编电影，虽然这次只是演一个小配角，但仍是性感出演。电影重现了不少游戏中的经典场景，玩过游戏的玩家会感动到，电影的整个画面相当漂亮，大多镜头都如MV一般精致，也给人一种漫画感。角色对了，画面对了，整部影片的节奏却出现了问题，剧情也张力不足，更严重缺乏火爆的场面。但如果你真是《马克思·佩恩》游戏的粉丝，影片仍是值得一看。

《变形金刚》男主角希亚的独扛之作

鹰眼

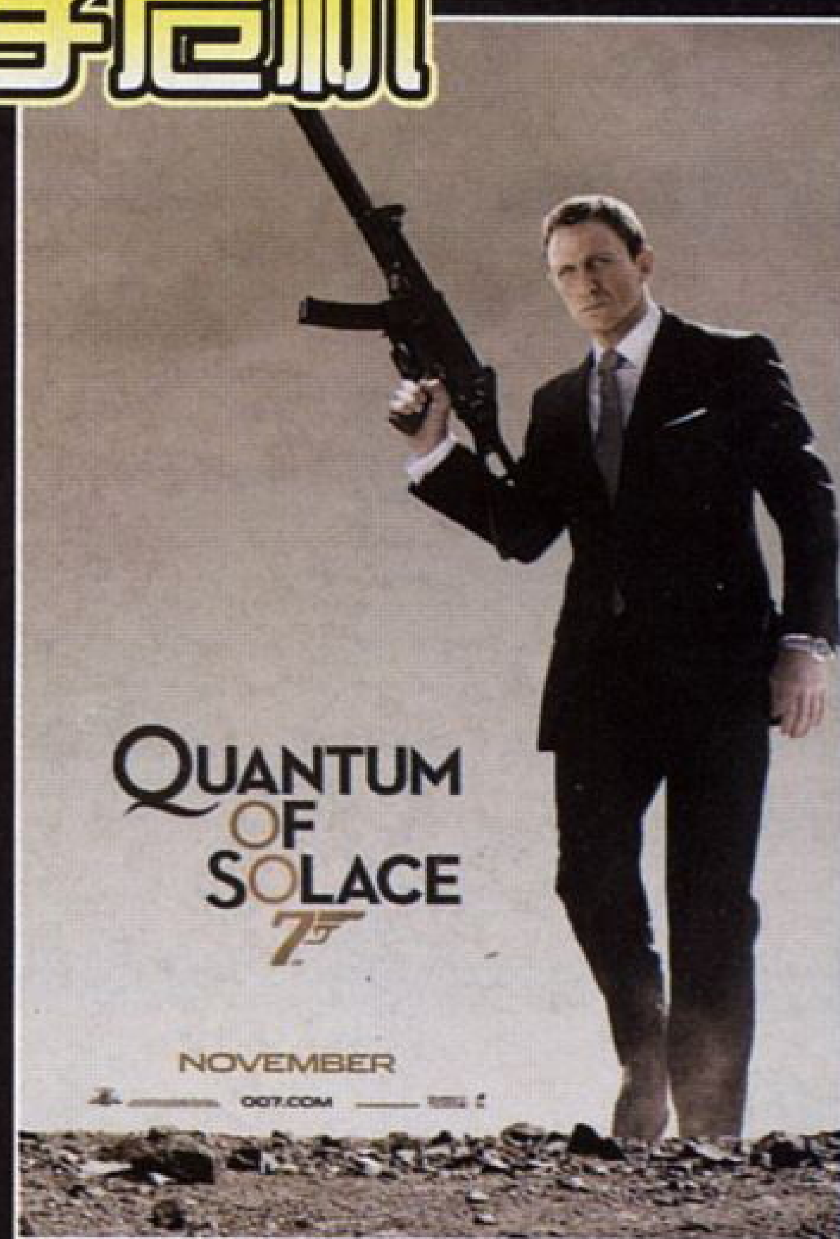


影片原名：Eagle Eye
上映时间：9月26日（美国）
预计成本：8000万美元
全球票房：1.77亿美元
推荐度：★★★

已经不需要再对希亚·拉博夫的知名度有什么怀疑了，《变形金刚》、《夺宝奇兵Ⅳ》让他出尽风头，但是他真的具有自己的表演实力及票房号召力吗？这部《鹰眼》就帮他证明了一切。这是他与导演D.J.卡卢索的二度合作，上次合作的《后窗惊魂》(Disturbia)就已经是一部黑马级作品，所以这次的《鹰眼》成本预算提升3倍！影片集惊悚、悬疑、动作于一身，整部影片节奏明快，剧情几乎一气呵成，动作场面更是连续不断，其火爆程度远远超出预想，给人极大惊喜。虽然随着悬疑的解开故事上给人感觉略有些新意不够，但对这样一部追求惊悚和动作的影片来说，《鹰眼》已算得上是佳作了。那么接下来的6月26日，等着看《变形金刚2》吧！

007 大破量子危机

影片原名：007 Quantum of Solace
上映时间：11月14日（美国）／11月5日（中国）
预计成本：2亿美元
全球票房：5.4亿美元
推荐度：★★★★



2006年底的上映《皇家赌场》，就和《蝙蝠侠 开战时刻》一样，是对老牌系列作品的一次重塑，而且同样采用更加写实化的风格，同样讲述了主角的起源，最终都大获成功。作为续集，《量子危机》虽然没有留住上一集的导演，但上一集确立的风格却没有变，007在本片中更加冷酷无情，而上一集惊心动魄的动作戏到了这一集，变成了贯穿整部电影的主轴，整部电影几乎从头到尾都有激烈的动作戏，而且还是海陆空三线齐发，主演丹尼克·克雷格更是玩命演出，他甚至在影片拍完后，右手受伤仍不得不挂着绷架出席全球各地的首映礼。●《量子危机》多个机种上推出了对应游戏，在玩家中评价还不错。

更冷酷，更玩命，更多索尼广告！

悬崖上的金鱼姬

宫崎大神的又一部绝世珍品

影片原名：崖の上のポニョ
上映时间：7月19日（日本）
导演：宫崎骏
配音：奈良柚莉爱、土井洋辉、山口智子
预计成本：－
推荐度：★★★★★

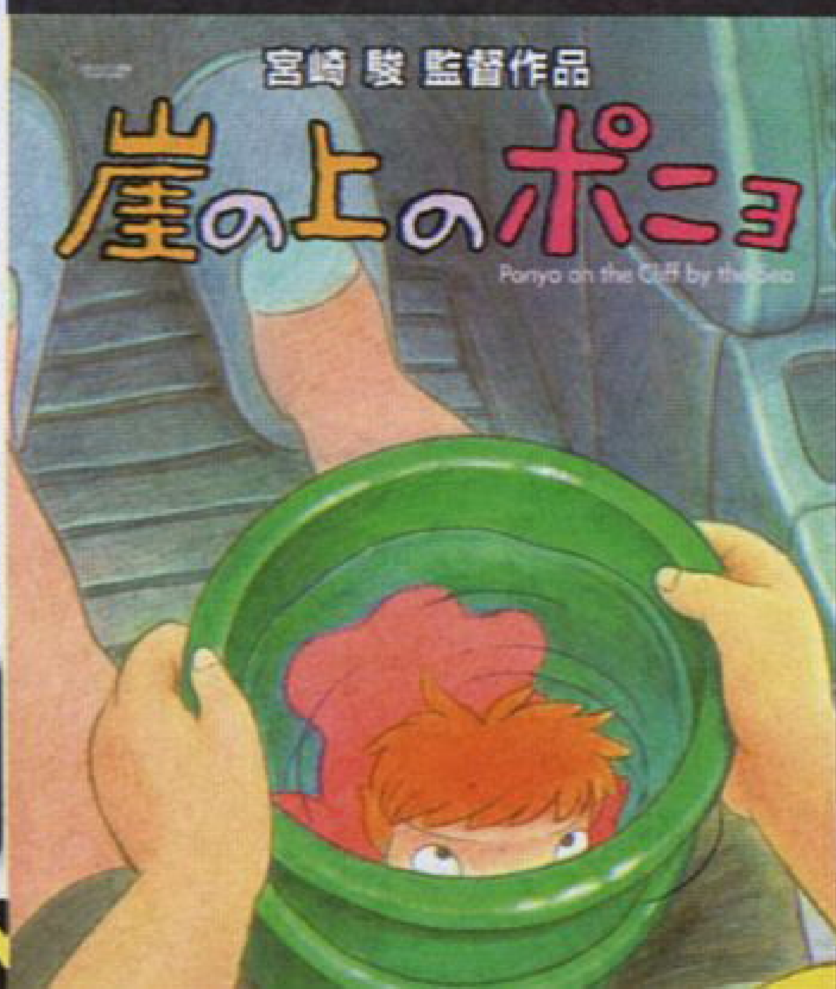
概述

这世上有这样一种美好的事物，它的存在，甚至让你的生命变得更加多彩——宫崎骏大师的动画，就是如此美好的事物之一。

宫崎骏的动画电影，加上今年这部《金鱼姬》，两只手就能够数完，但每部作品都是如此美妙，堪称世上的珍品。其实早在1997年完成《幽灵公主》之后，宫崎骏就曾一度表示要退出，幸好最后还是复出了，在接连推出《千与千寻》与《哈尔的移动城堡》之后，已经67岁的宫崎骏开始在这部《金鱼姬》中追求“返璞归真”，从技法，到故事，再到人物，一切都回到原点。

看点

《金鱼姬》最大的特征，就是返璞归真的表现技法，宫崎骏决定全篇电影不再使用电脑动画(CG)，而改用全手绘创作，这让电影通篇都能够呈现素朴的绘画感觉，但正是这种手绘风格，才能让动画中的人物如此传神，并饱含一种暖暖的、温柔的人性。



《金鱼姬》的故事也是返璞归真的，如果你还没有看过本片，也请你不要查看任何有关剧情的介绍，直接进入影片，让画面带着你走，你会有不断的惊喜。

《金鱼姬》的主题，就是海洋，因此你可以看到本片对海洋各个角度的表现。这里引用宫崎骏深奥的原话一句，大家可以自行品味：“每个人都有深藏于意识之下的内在海洋，它与波涛汹涌的外在海洋相通。因此，我要做一部不是把海作为背景而是把它作为主要登场角色的动画。《金鱼姬》描绘少年与少女、爱与责任、海与生命等非常本源化的东西，鼓励人们在这个神经衰弱和不安的时代中向前迈进。”影片中与海有关的画面占了全片八成，还真是名副其实的主要角色。

虽然宫崎骏在创作理念上寓意很深，但实际动画本身是绝不会故作深沉的，因为宫崎骏每部动画在创作时设定的观众，都是5到10岁的小朋友，他说：“别小看这些幼龄的小孩，他们其实充满灵性。”事实上，宫崎骏的很多创作灵感，就是来自这些儿童，也正因此，他的动画总是给人感觉如此奇妙。正如他在本片中对于海的表现，就用了一种拟人化的手法，这正是孩子眼中的独特世界，它是那么的充满想像力。

在人物方面，可以说影片让人联想到安徒生童话《海的女儿》，只不过里面的两位主角，变成了一只小小的人面鱼，以及一个五岁的人类小男孩，影片就是关于他们的爱的大冒险。《金鱼姬》一如以往宫崎大师的作品那样引人入胜，但又绝不同于宫崎大师以往的任何作品，它是如此天真浪漫，它又是如此简单。

你知道吗？

●宫崎骏还会有下一部作品吗？应该会有的，“我的动力来自下一代，每次看到这么多孩子喜欢动画，我就有了继续创作的热情。只是等我推出下一部作品时，想必已经七十多岁了……”●宫崎骏一共有多少作品？只算他亲自导演的动画电影的话，第一部是1979年的《鲁邦三世 卡里奥斯特罗之城》，但真正具有宫崎骏理念和风格的动画电影，还要从1984年的《风之谷》开始算起，吉卜力工作室则于1985年由他和好友高田勋共同成立，之后宫崎骏的作品才不断推出，包括1986年的《天空之城》、1988年的《龙猫》、1989年的《魔女宅急便》，以及1992年的《红猪》，之后是相隔5年于1997年推出的巨作《幽灵公主》，之后又引退不成，于近年推出的两部作品，包括2001年的《千与千寻》以及2004年的《哈尔的移动城堡》。●在《哈尔的移动城堡》上映期间，吉卜力的成员们集体去内海的某个小城度假，那里还保持着传统的民居，吉卜力一行人就住在可以看见大海的悬崖上的旅馆里，这次旅行因此而促生了《悬崖上的金鱼姬》。●“动画界的黑泽明”，迪士尼曾如此评价宫崎骏。



票房

全球票房：－
日本票房：154亿日元

电影相关游戏

无，宫崎骏的动画，基本上不会有相关游戏推出……

20世纪少年 第1章

日本电影前所未有的庞大阵容！

影片原名：20 世纪少年 ＜第1章＞ 终わりの始まり
上映时间：8 月 30 日（日本）
导演：堤幸彦
主演：唐泽寿明、丰川悦司、常盘贵子、黑木瞳
预计成本：60 亿日元（全三部）
推荐度：★★★★

概述

当《NANA》等日漫画改编真人版电影在全亚洲连续取得轰动性成功之后，日本电影业也开始放开手脚制作由动漫改编的真人电影。于是动用 60 亿日元超大投资、分成三部曲拍摄、启用超过 300 名演员、号称“赌上投资方日本 NTV 电视台公司命运”的《20 世纪少年》启动了。



看点

由日本著名漫画家浦泽直树创作的漫画《20 世纪少年》本身就是一部超人气作品，原作于 1999 年至 2007 年间连载，作品充满紧张及悬疑，而且感人至深，其漫画单行本销量累计达到 2000 万本以上！原作是一部“科学冒险漫画”，但主角们平凡的身分却能让读者更有投入感，例如主角远藤健儿（其他译名：远藤贤治）就是一位放弃了自己的摇滚乐梦想的便利店店长。原作故事架构复杂，时间跨度达 50 年以上，曾一度被认为不可能拍成电影，因此这次拍摄成真人版，为了更好地再现原作，分成了三部曲拍摄，摄制组花了一年时间于纽约、北京、巴黎、伦敦及曼谷等地拍外景。除了 2008 年上映的第 1 章以外，第 2 章就在 2009 年 1 月 31 日上映，第 3 章则预定在 2009 年秋上映。

除了大投资及大场面，本片的明星阵容也是令人咋舌的，三大主角都是一线明星，包括唐泽寿明（扮演第一主角远藤健儿）、丰川悦司（扮演落合长治），及常盘贵子（扮演濑户口雪路），任何对日本电影或是日剧有一定了解的人都会对这 3 个名字如雷贯耳。此外，影片其他所有出场的演员都是日本有头有脸的名演员，相信常看日本影视的朋友会从这部声称动用 300 位名演员的电影中认出很多演员。本片的导演堤幸彦被称为“鬼才”，从他早期的日剧《金田一少年事件簿》，再到近年的日影《恋爱写真》及《在世界中心呼唤爱》，都可以证明他的导演实力，这次成为《20 世纪少年》的导演，他自言是集合了一个不可思议的班底，并且一生也很难有第二次机会。

影片在日本上映后，已经纷纷有粉丝大赞本片完美再现了原作，其评价之高，超过了之前多部轰动全亚洲的漫画改编作品！

你知道吗？

●在日本，超过 10 亿日元投资的电影就是大型制作，超过 20 亿日元的就是超大型制作，因此一口气投入 60 亿日元是相当令人震惊的。●浦泽直树喜欢摇滚乐，而所谓的“20 世纪少年”这个名字，其实来自他喜欢的英国摇滚乐队 T-Rex 的代表歌曲《20th Century Boy》（T-Rex 曾在 1970 年代红极一时），这首歌不但是片中主人公喜欢的歌曲，而且也被选为这部影片的主题曲。●影片是在法国巴黎举行的全球首映礼，记者会就在罗浮宫蒙娜丽莎画像前举行。其实原著漫画在法国也大受欢迎，欧洲影响力最大的法国昂古莱姆国际漫画节就将 2003 年度最佳长篇漫画奖颁给了《20 世纪少年》。●浦泽直树是惟一一个得过两次手冢治虫文化大奖的漫画家（1999 年《怪物》及 2005 年《PLUTO》）。自 1983 年正式出道以来，他创作了很多独具匠心而又广受欢迎的作品，据统计浦泽的漫画总销量已经超过了 1 亿册。●浦泽也亲自参与了电影版的剧本改编工作，他表示自己观看了已经完成的第一部电影时，禁不住哭了三次。●一般日本电影中只有 50 名左右的演员，《20 世纪少年》的 300 名演员绝对是创下了日本电影的演员规模之最，而且他们并非群众演员，都是有名有姓有台词的角色。其中大概有 200 人会出现在第一部中。●浦泽直树目前正在连载的漫画是《PLUTO》，改编自手冢治虫作品《地上最强机器人》（《铁臂阿童木》中的一个短篇）。



票房

全球票房：—
日本票房：39 亿日元

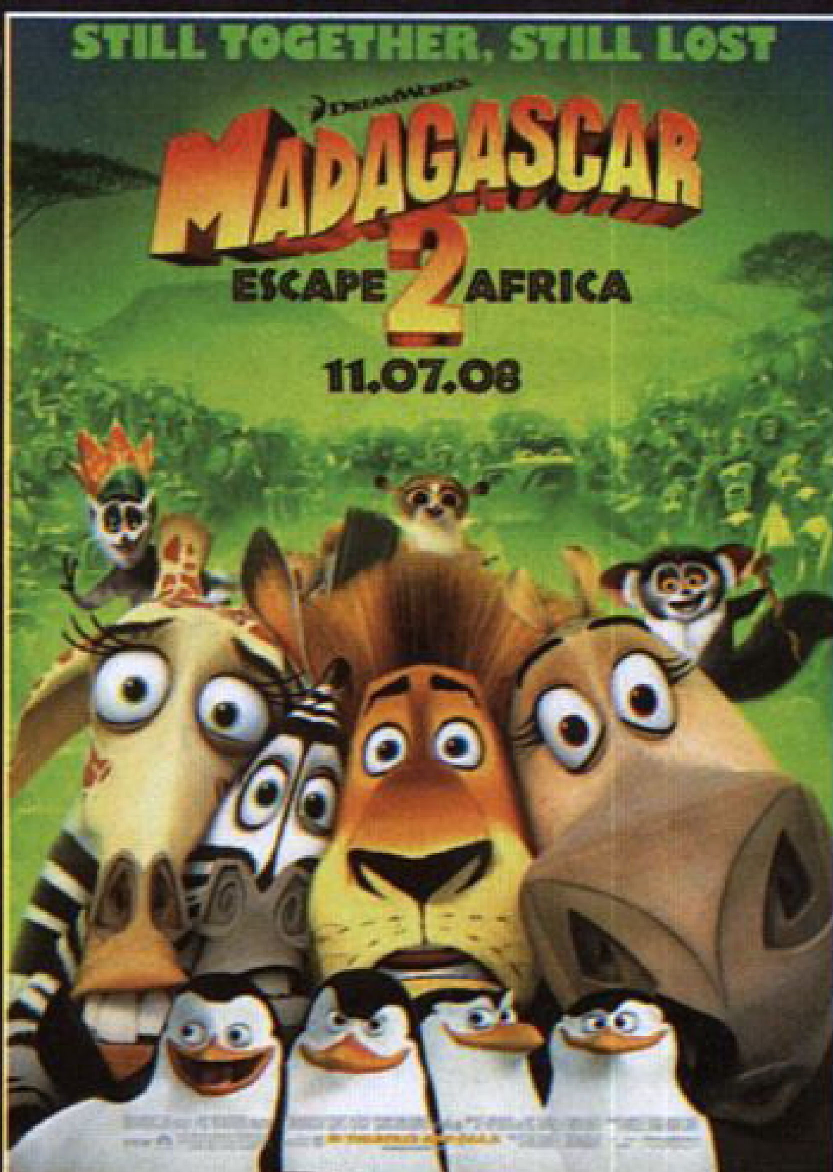
电影相关游戏

没有相关游戏推出。

想要乐一乐？那就继续给你企鹅

马达加斯加2

影片原名：Madagascar: Escape 2 Africa
上映时间：11 月 7 日（美国）/ 1 月 1 日（2009 年，中国）
预计成本：1.5 亿美元
全球票房：5.67 亿美元（仍在上映中）
推荐度：★★★

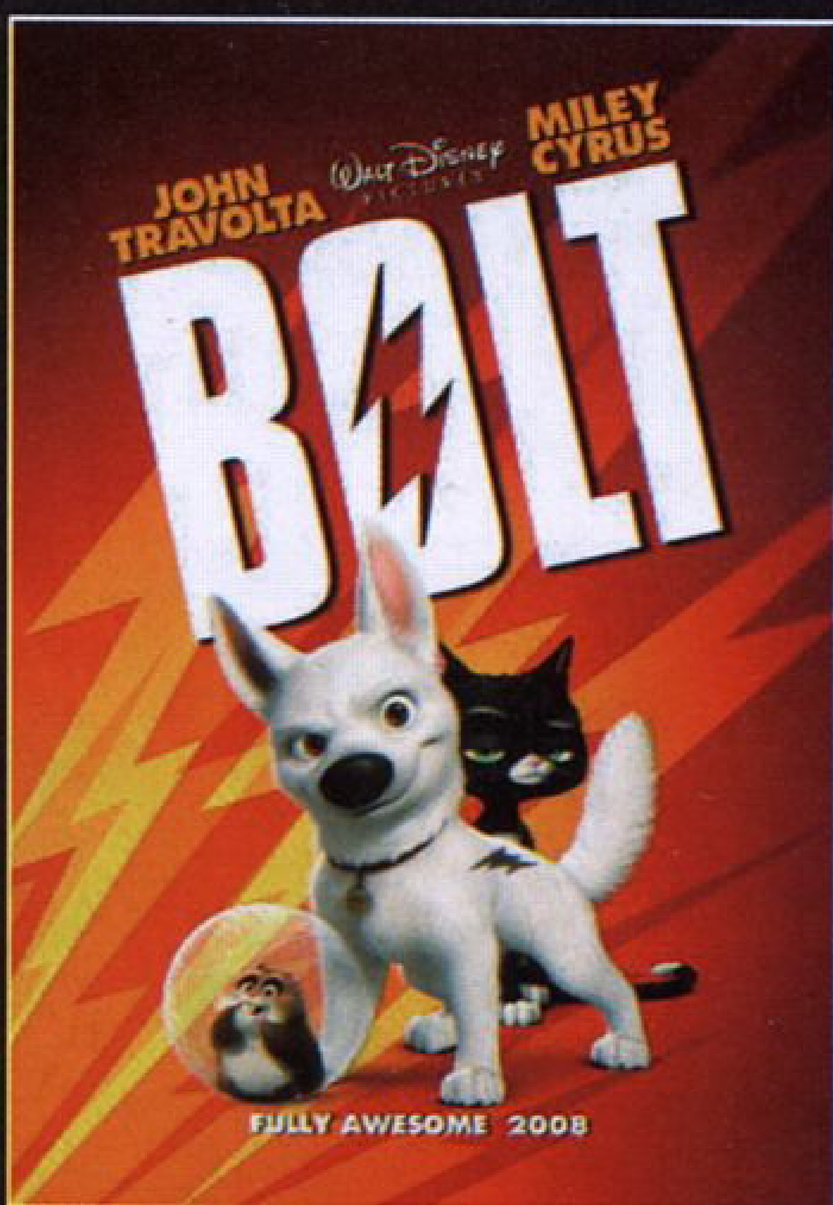


梦工厂动画部实在太出风头了！2008 年不但连续推出 2 部动画，而且 2 部票房都超了 5 亿！其实《马达 1》早在 2005 年上映的时候，就已经在全球狂卷 5.3 亿美元票房。但“《马达》系列”无论在技术、题材，还是明星度上，都没有过于耀眼之处，凭什么这么有观众缘呢？也许就在于影片足够搞笑吧，而且《马达》里的搞笑，就是梦工厂特色的有些成人化的笑点。这次推出第二集，编导很清楚观众需要什么，因此在搞笑上作了进一步的发挥，四只贱企鹅继续添乱，各个搞笑配角继续插科打诨，而且影片的综合素质，也的确高于上一集。●既然这么成功，续集《马达 3》也已早早确定将于 2011 年上映。（和《功夫熊猫》续集在同一年）

闪电狗

影片原名：Bolt
上映时间：11 月 21 日（美国）/ 12 月 24 日（中国）
预计成本：1.5 亿美元
全球票房：2.02 亿美元（上映中）
推荐度：★★★★

又一部由迪士尼（非皮克斯部门）制作的 CG 动画电影，这也是迪士尼自《四眼天鸡》、《拜访罗宾逊一家》之后第三部 3D 立体动画片了（内地也只引进了立体版）。本片还是迪士尼投身 CG 动画制作以来，最受好评的一部 CG 动画。只是比较遗憾《闪电狗》毕竟在题材上创意不足，不如“熊猫”、“瓦力”那样惊世骇俗，所以评价虽高，但市场表现只算温热。但这或许也正是迪士尼影片的一贯特色——对温情、友情、励志的传达，并以生动的画面及剧情让孩子学到一些很正面的东西。相信我们无论何时，都会需要温情、友情和励志的，呃，当然，看电影也是要娱乐的嘛，那么这个任务，就交给片中最搞笑的仓鼠吧！

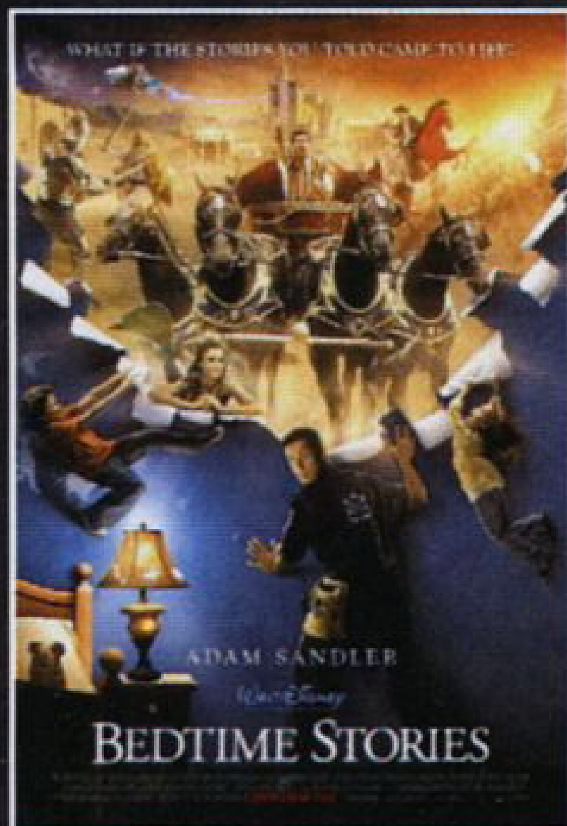


3D 立体闪电狗，只是想看不容易

睡前故事

喜剧天王智斗小P孩……

影片原名：Bedtime Stories
上映时间：12月25日（美国）
预计成本：8000万美元
全球票房：8500万美元（上映中）
推荐度：★★★★



亚当·桑德勒是好莱坞的喜剧天王之一，虽然他这两年的喜剧被人评为越玩越贱，但却仍保持高票房水准，他已经连续七年推出美国票房超过1亿美元的喜剧片了！《睡前故事》由迪士尼出品，属于圣诞合家欢类喜剧，同时还配有大量的奇幻场面。奇幻要素自不必说是蛮吸引我们的，而且故事还一会古代，一会未来的，再加上影片故事的设定是几个小P孩自己瞎编的故事第二天就成为现实，影片一下子变得更有趣起来。至于笑料部分，尽管这是一部“合家欢”片，但亚当还是想办法在低龄路线和成人路线之间找到一个平衡点，所以成人观众也能够偷笑一下。●8500万美元票房是本片仅上映2周的成绩，目前的票房为1.78亿，破2亿不在话下。

K-20 怪人二十面相传

“明智左马介”超级英雄大变身

影片原名：K-20 怪人二十面相·传
上映时间：12月20日（日本）
预计成本：–
日本票房：18亿日元（仍在上映中）
推荐度：★★★★



这是一部和我们玩家相当有缘的电影。不仅仅因为本片的主角造型是我们喜欢的“超级英雄”类，更主要因为两个主创——导演佐藤嗣麻子及主演金城武！金城武大家都知道了，不但是个游戏迷，而且还两次“出演”过《鬼武者》游戏，这次扮演里面的面具怪侠，一会戴着面具耍酷，一会脱下面具耍帅，还相当出彩。至于著名导演佐藤嗣麻子，大伙可能有些淡忘了吧？《鬼武者》一代的CG动画、《生化危机 代号维罗尼卡》的CG动画、《生化危机》一代NGC重制版CG动画，这些都是由她执导的！本片又是她和金城武的合作，不得不说有缘啊。影片圣诞节时分在日本上映后，获得了高度评价，观众的评语是：“有趣！好笑！爽！”

看没有马塞克的里昂说日语

生化危机 恶化

影片原名：Biohazard：Degeneration
上映时间：10月18日（日本）
导演：神谷诚
配音：保罗·莫西亚、艾丽森·考特
预计成本：–
推荐度：★★★★



概述

1996年诞生的“《生化危机》系列”游戏不知不觉间已经成为了Capcom最重要的品牌，而根据“《生化》系列”改编的真人版电影甚至已经拍了一整个三部曲，为了能够充分利用真人电影三部曲带来的高涨人气，同时也看到了SE的CG电影《最终幻想 再临之子》的成功，索尼影业早在2006年底就向Capcom方面发出邀请，希望制作一部全CG作品。老卡自然爽快答应，不过这次的电影的剧情直接与《生化》游戏版相关，而且老卡也直接参与电影的制作。(《生化》真人版剧情是完全独立发展的)

看点

对于玩家而言，这样一部直接延续游戏版剧情的电影无疑是不容错过的。《恶化》的故事就发生在《生化》世界观中的2005年，也就是说本片的剧情时间设定在《生化4》1年之后，同时也就是《生化5》3年之前。因此剧情可以说是承前启后。而且《恶化》剧情中，两大超人气主角里昂及克莱尔将继《生化2》之后再次联手对付丧尸，对于广大《生化2》粉丝来说，简直就是“泪流满面”啊！

在《恶化》的主创阵容方面，首先来自老卡的小林裕幸（《生化危机4》以及《鬼泣4》的监制人）将担任制片人，既然是来自老卡的人，那么电影要保持与其他游戏作品的协调肯定是有了保证的。导演一职则由神谷诚担任，他之前曾经负责过《日本沉没》（2006年上映，日本以史以来最大制作的灾难片）以及《L改变世界》的特效指导工作。具体影片的制作，则由日本Digital Frontier公司负责，他们具有着日本最好的CG电影制作经验，因为他们之前的CG电影就是著名的《苹果核战记1、2》。

更令《生化》粉丝振奋的是，男女主角里昂及克莱尔仍将由以前游戏版的配音演员来负责，里昂配音仍然请回了保罗·莫西亚（Paul Mercier），他从《生化4》起担任里昂的“代言人”，他的配音让里昂这个角色更富有个性并更具真实感；克莱尔的配音则是艾丽森·考特（Alyson Court），她早从10年前的《生化2》起，就已经是游戏版克莱尔的惟一配音者！因此大家听到的，都是如假包换的原游戏人物在电影中的声音！

影片与《最终幻想 再临之子》一样直接在影碟市场上发行的，不过日本方面后来为了答谢各方，在2008年10月18日选择了限定的几家电影院上映该片。至于实际的整部电影，可以说出乎我们意料的动作场面十分火爆，整体CG水准之高也经得起我们的期待。影片以非常生动的方式讲述了浣熊市事件之后这个世界将会产生什么样的反应，剧本水准可以说绝不亚于真人版电影。

你知道吗？

●影片中里昂的年龄是28岁，克莱尔是26岁。●《生化》真人电影每一集都获得了1亿美元以上的票房，而且一集比一集高，2007年的第三集全球票房1.48亿美元。●一直以来，《生化》游戏中都只有英语配音，但这次《恶化》的日版影碟是有日文配音的，想听里昂说日语吗？●如果不算片长的话，那么其实《生化》的第一部电影并不是出现于2002年，而是2000年的《生化危机 4D 处决者》(Biohazard 4D Executer)，这是一部只在主题公园的立体影院中上映的体感立体电影，只有日版，时间长度是19分钟，影片相当精彩刺激。●克莱尔的配音演员艾丽森·考特于2000年嫁给了Capcom的配音指导Erik Suzuki，不过后者2005年去世，他们有一个孩子。艾丽森现在是美国CBS电视台早间儿童节目Kids' CBC的主持人。●Capcom的官方数据，到2008年9月30日为止，“《生化》系列”作品的总销量是3500万套，当之无愧是老卡的第一游戏品牌，排第二的才是《街霸》，全系列销量2500万套。

票房

无统计数据

电影相关游戏

《恶化》还真推出过游戏，只不过是在手机上的，游戏方式类似于《生化4》，素质的话，大家对手机游戏就不要太奢望了。不过要说本片真正的相关游戏，那《生化》全系列都算！

其他20部影片快评

这里集中推荐一下由于各种原因没能在前面介绍的另外20部电影，这20部电影或者因为影片本身的综合素质不是太高，又或是因为本身实在不需要太多介绍，例如日本就有许多每年都会推出一部作品的动画品牌，各种原因不一而足。但我想这20部电影对于不同的玩家而言是具有不同的吸引力的。（以下电影简介以上映时间为序）



第一滴血4
电影原名：Rambo 4
上映时间：1月25日（美国）
推荐度：★★★
一句话快评：虽然史泰龙不再是以前的史泰龙，但以"兰博"为名的电影，我们怎能不看。

奇幻精灵事件簿
电影原名：The Spiderwick Chronicles
上映时间：2月14日（美国）
推荐度：★★★
一句话快评：2008年奇幻片不多，本作虽不算大作，但仍是耗资9000万美元制作的。

哆啦A梦 大雄与绿巨人传
电影原名：映画ドラえもん のび太と緑の巨人伝
上映时间：3月8日（日本）
推荐度：★★★
一句话快评：从2006年起，《哆啦A梦》剧场版采用原创剧本，这已经是原创的第3弹了。

海贼王 冬季绽放的奇迹之樱
电影原名：ワンピース 冬に咲く、奇跡の桜
上映时间：3月11日（日本）
推荐度：★★★★
一句话快评：《海贼王》的连载迎来了十周年，同时这是《海贼王》动画电影的第9部。

功夫之王
电影原名：The Forbidden Kingdom
上映时间：4月18日（美国）
推荐度：★★★
一句话快评：成龙大战李连杰！这基本上属于不需要介绍的作品，虽然剧情雷得厉害，但看点非常多。

名侦探柯南 战栗的乐谱
电影原名：剧场版 名探偵コナン 戦慄の楽譜
上映时间：4月19日（日本）
推荐度：★★
一句话快评：一年一部柯南剧场版，这已经是系列第12弹了，这次的主题是"音乐"。

神之谜
电影原名：神様のパズル
上映时间：6月7日（日本）
推荐度：★★
一句话快评：由三池崇史执导的科幻片，虽有有一些雷的地方，但题材方面还是蛮吸引人的。

超时空犯罪
电影原名：Timecrimes
上映时间：6月27日（西班牙）
推荐度：★★★
一句话快评：虽然时空"穿越"题材的电影多了，但像这样以小成本创意取胜的倒是比较少见。

地心游记3D
电影原名：Journey to the Center of the Earth 3D
上映时间：7月11日（美国）
推荐度：★★★
一句话快评：第一部采用新3D立体技术拍摄的电影，不过影片重点也只在立体效果上……

鬼太郎2 千年咒歌
电影原名：ゲゲゲの鬼太郎 千年呪い歌
上映时间：7月12日（日本）
推荐度：★★
一句话快评：2007年就推出第一集了，续集基本上是原班人马制作，喜欢"《鬼太郎》系列"的话不妨看看。

口袋妖怪 冥王龙与冰空的花束
电影原名：ポケットモンスター ギラティナと冰空の花束
上映时间：7月19日（日本）
推荐度：★★★
一句话快评：这是《口袋妖怪 钻石/珍珠》动画电影三部曲的第二部，比较FANS向的作品。

X档案2 我要相信
电影原名：The X-Files：I Want to Believe
上映时间：7月25日（美国）
推荐度：★★
一句话快评：与上一部电影版相隔了10年，发行方说这是"拍给粉丝看的，他们高兴就行了"。

空中杀手
电影原名：The Sky Crawlers
上映时间：8月12日（日本）
推荐度：★★★
一句话快评：曾执导《攻壳机动队》的押井守的最新动画作品，空战题材，相当优秀，在Wii上推出了同名游戏。

暮光之城
电影原名：Twilight
上映时间：11月21日（美国）
推荐度：★★
一句话快评：由吸血鬼题材的言情小说改编，在影片中别想看到动作和暴力，这里只有感情戏。

惩罚者 战区
电影原名：PUnisher：War Zone
上映时间：12月5日（美国）
推荐度：★★
一句话快评：仍是那个漫画英雄人物，骷髅装很酷，主角相当狠毒和酷辣，但请把期待度降到最低再观看。

地球停转之日
电影原名：The Day the Earth Stood Still
上映时间：12月12日（美国）
推荐度：★★★
一句话快评：超经典科幻电影的翻拍版，而且还是基奴·里维斯主演，雷不雷大家自行判断。

好好先生
电影原名：Yes Man
上映时间：12月19日（美国）
推荐度：★★★
一句话快评：金·凯瑞重回疯狂搞笑喜剧老本行的作品，喜欢这一风格就不要错过。

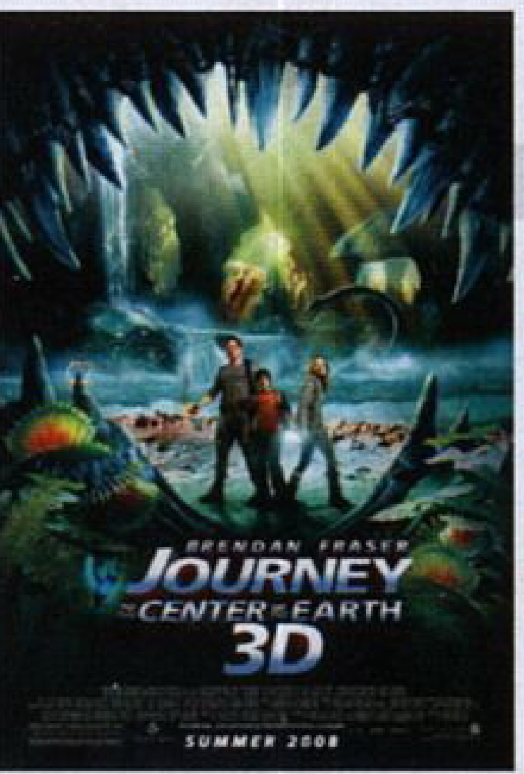
浪漫鼠德佩罗
电影原名：The Tale of Despereaux
上映时间：12月19日（美国）
推荐度：★★★
一句话快评：圣诞档的CG动画，主角是超可爱的大耳朵老鼠，配音演员中有达斯汀·霍夫曼和"赫敏"爱玛·沃特森。

刺杀希特勒
电影原名：Valkyrie
上映时间：12月25日（美国）
推荐度：★★★
一句话快评：汤姆·克鲁斯以独眼龙形象刺希的强片，导演是执导过《X战警》、《超人归来》的布莱恩。

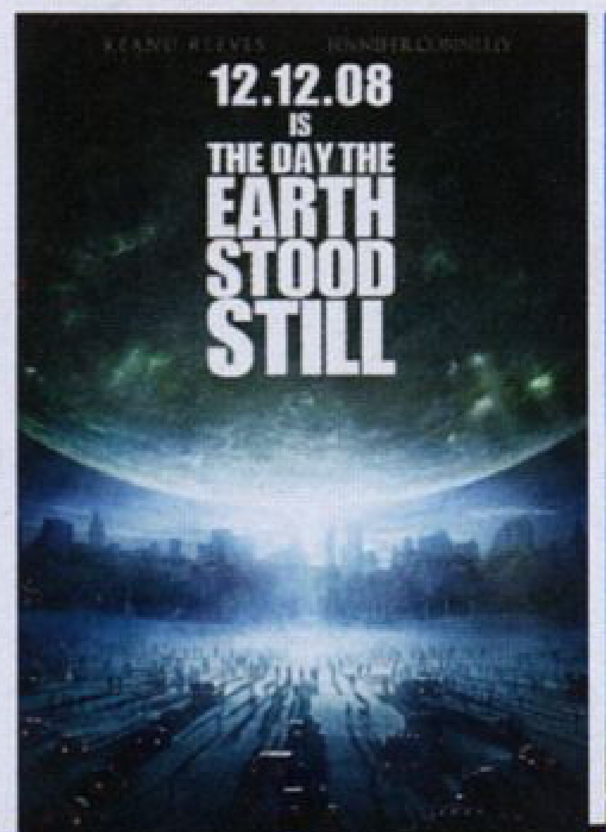
闪灵侠
电影原名：The Spirit
上映时间：12月25日（美国）
推荐度：★★★
一句话快评：由《罪恶之城》的漫画作者弗兰克·米勒自己出来担任导演的作品，可惜因导演功力不足而"雷"化。

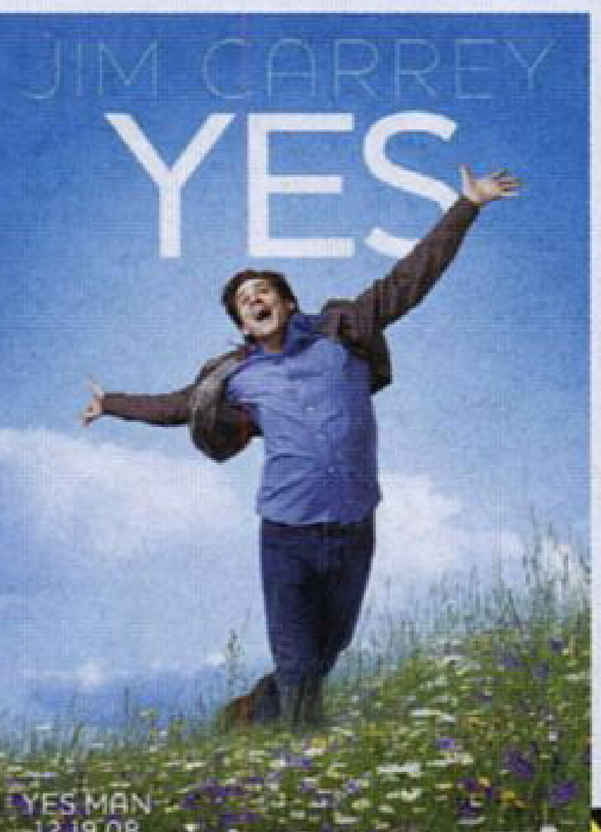


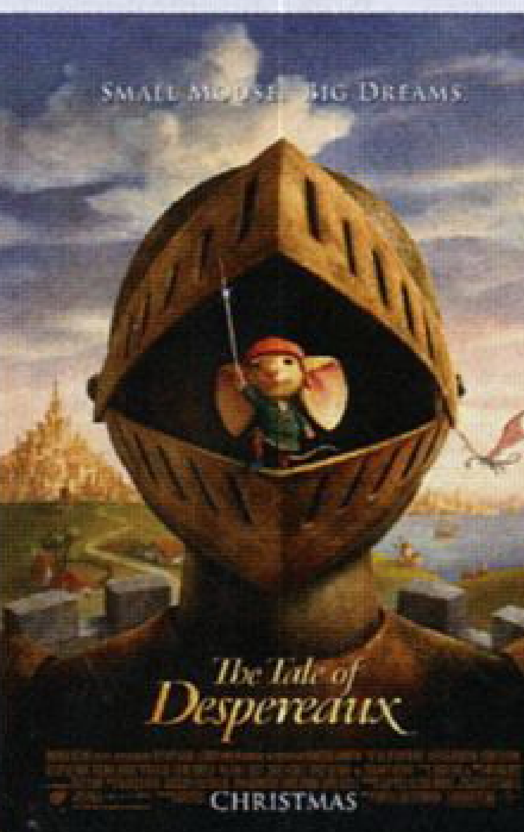


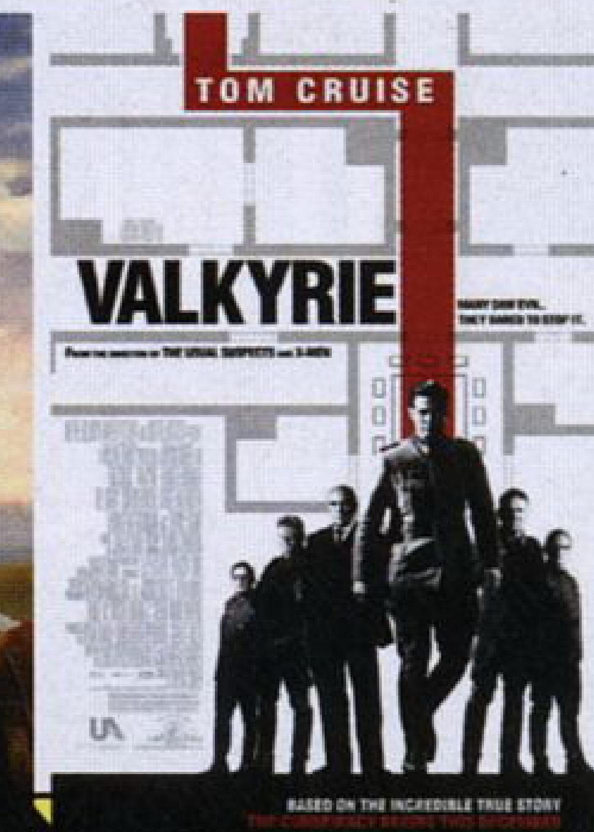












附1：2008年日本电影年度票房榜TOP 10

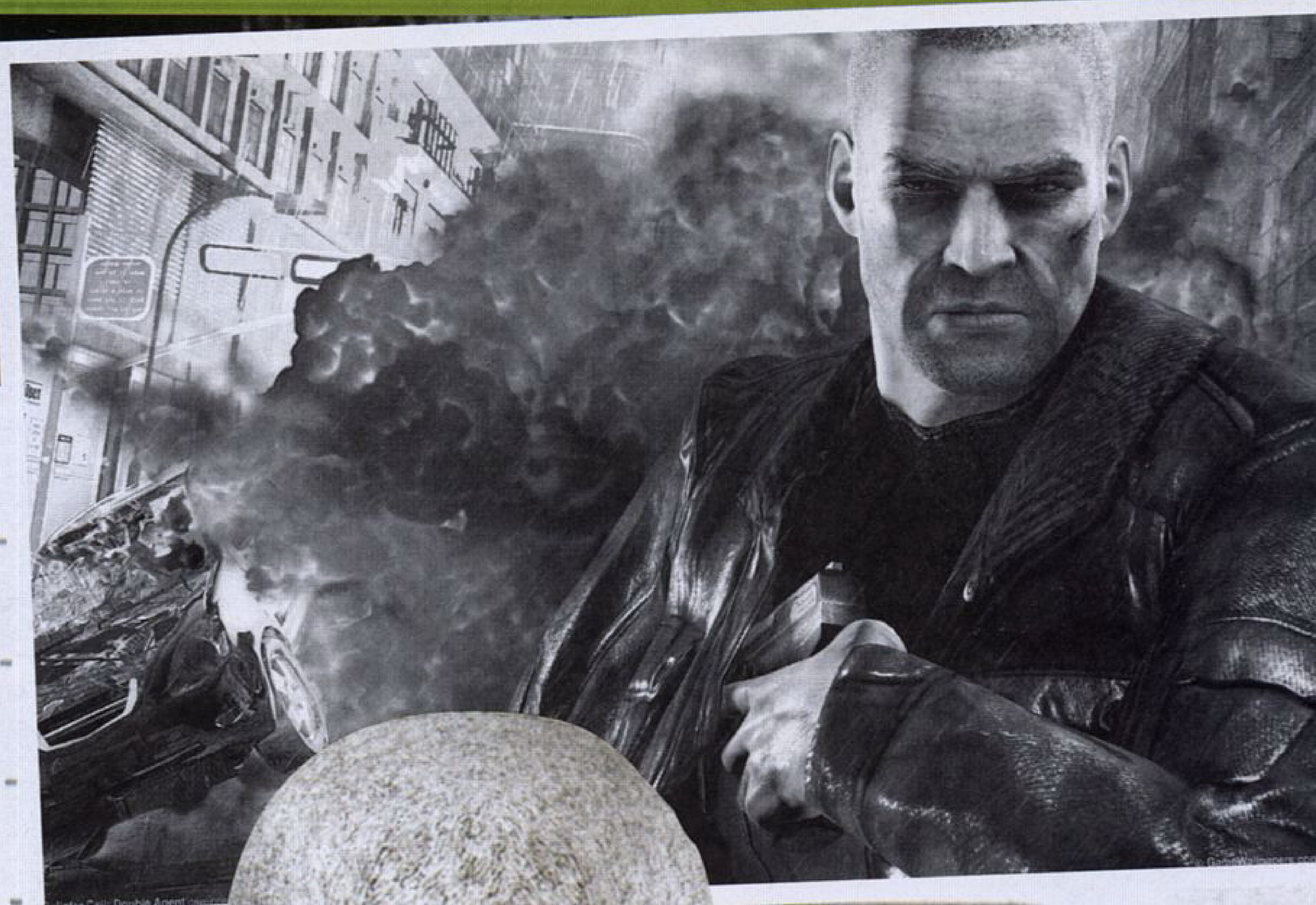
名次	票房（日元）	片名
1	154亿	悬崖上的金鱼姬
2	77.5亿	花样男子最终章
3	57.1亿	夺宝奇兵IV
4	50亿	嫌疑犯X的献身
5	48亿	口袋妖怪 冥王龙与冰空的花束雪米
6	44.4亿	相棒 剧场版
7	44亿	赤壁（上）
8	43亿	我是传奇
9	39.2亿	魔幻时刻
10	39亿	20世纪少年 第一章

附2：2008年中国内地年度票房榜TOP 10

名次	片名	上映时间	票房（人民币）
1	赤壁（上）	7月1日	3.2亿
2	画皮	9月26日	2.29亿
3	功夫之王	4月24日	1.95亿
4	长江7号	1月3日	1.94亿
5	功夫熊猫	6月2日	1.73亿
6	非诚勿扰	12月18日	1.7亿
7	007大破量子危机	11月5日	1.53亿
8	大灌篮	2月6日	1.13亿
9	木乃伊3	9月2日	1.12亿
10	梅兰芳	12月4日	1.07亿

*12月上映的影片并非最终累计成绩





军事题材游戏

王者品牌的前世今生

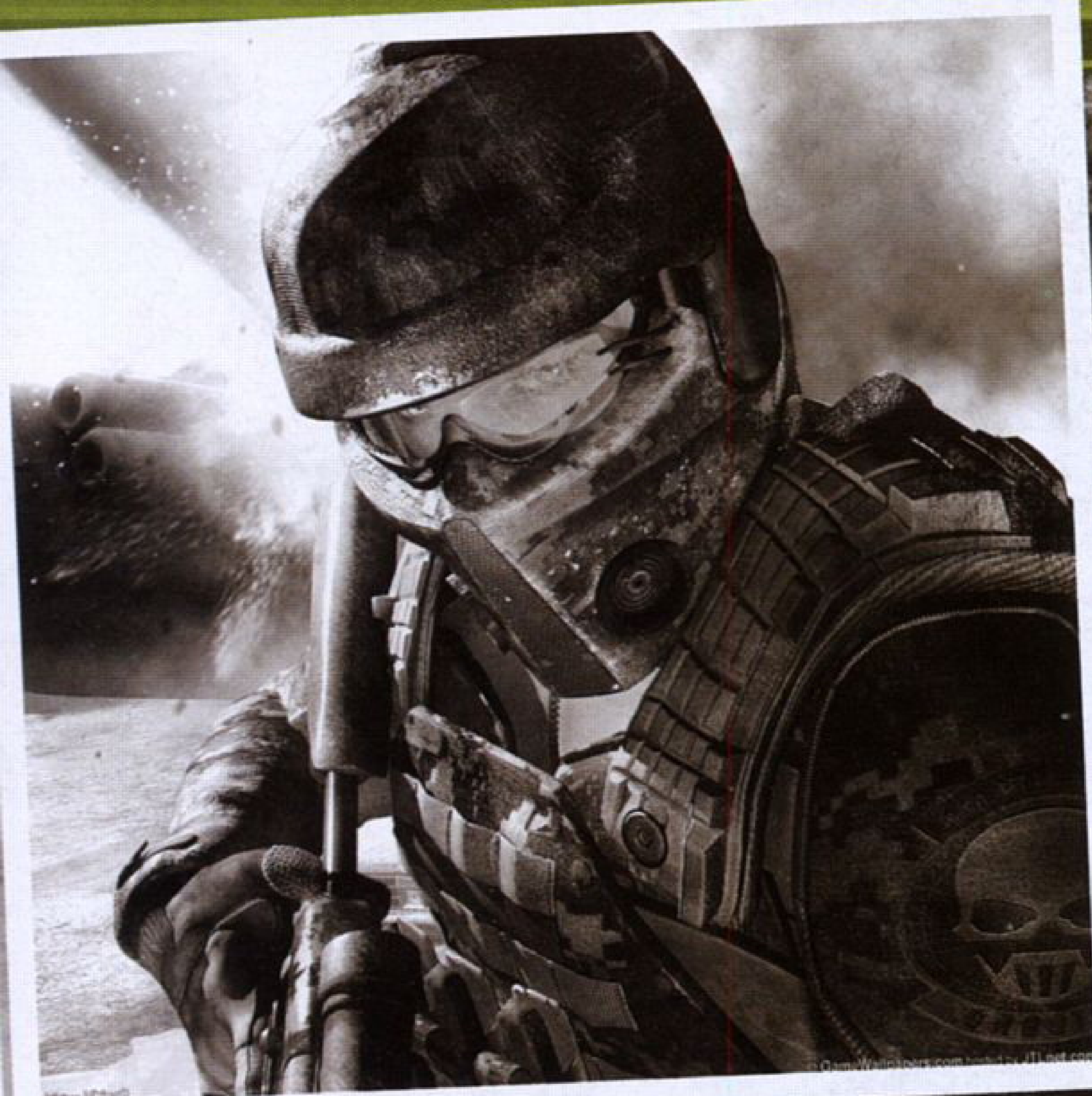
文 十大恶劣天气 编 炎骑士 美编 anubis

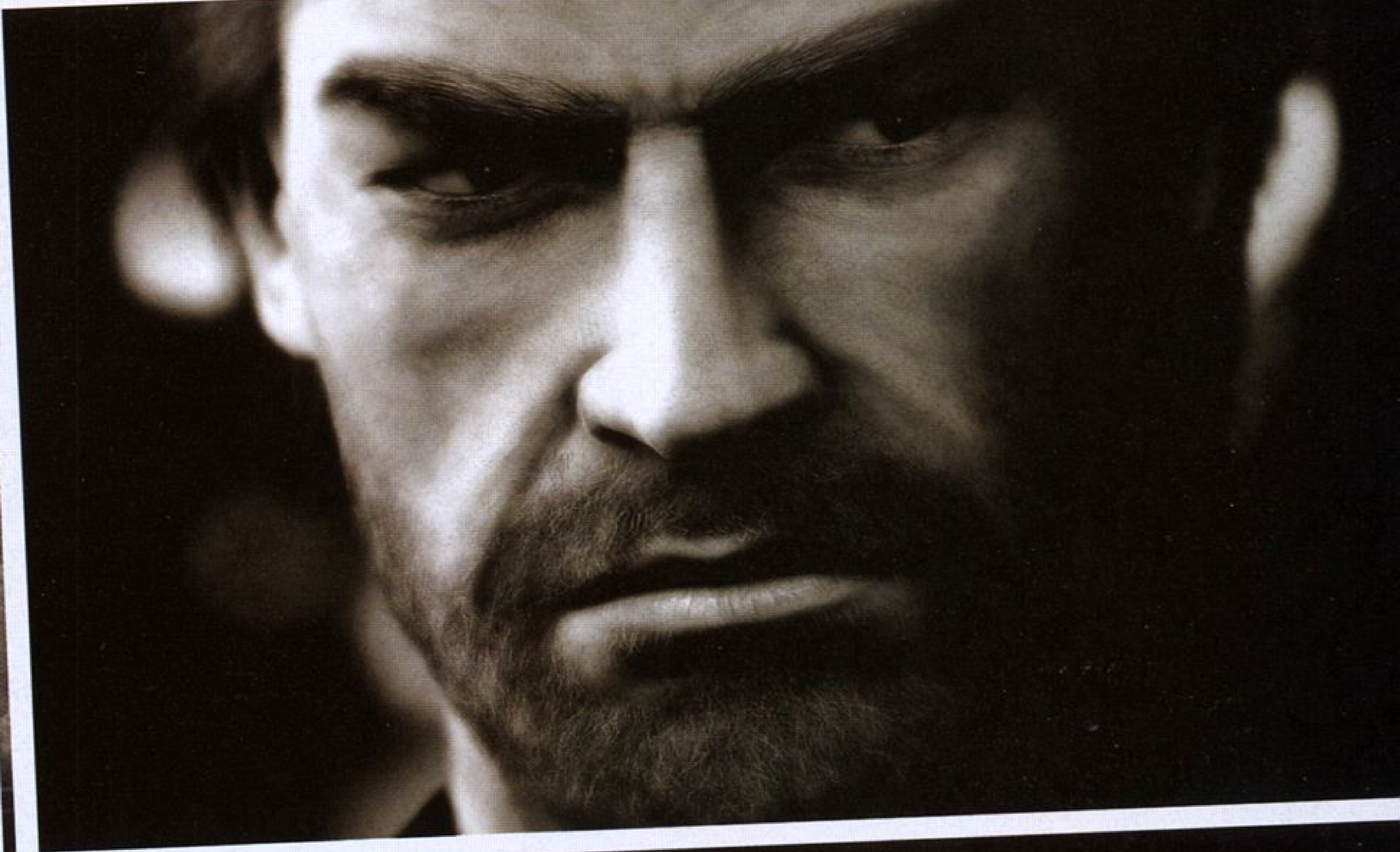
TOM CLANCY

汤姆·克兰西

和他钟爱的电子游戏

文中所述部分观点并不代表本刊立场

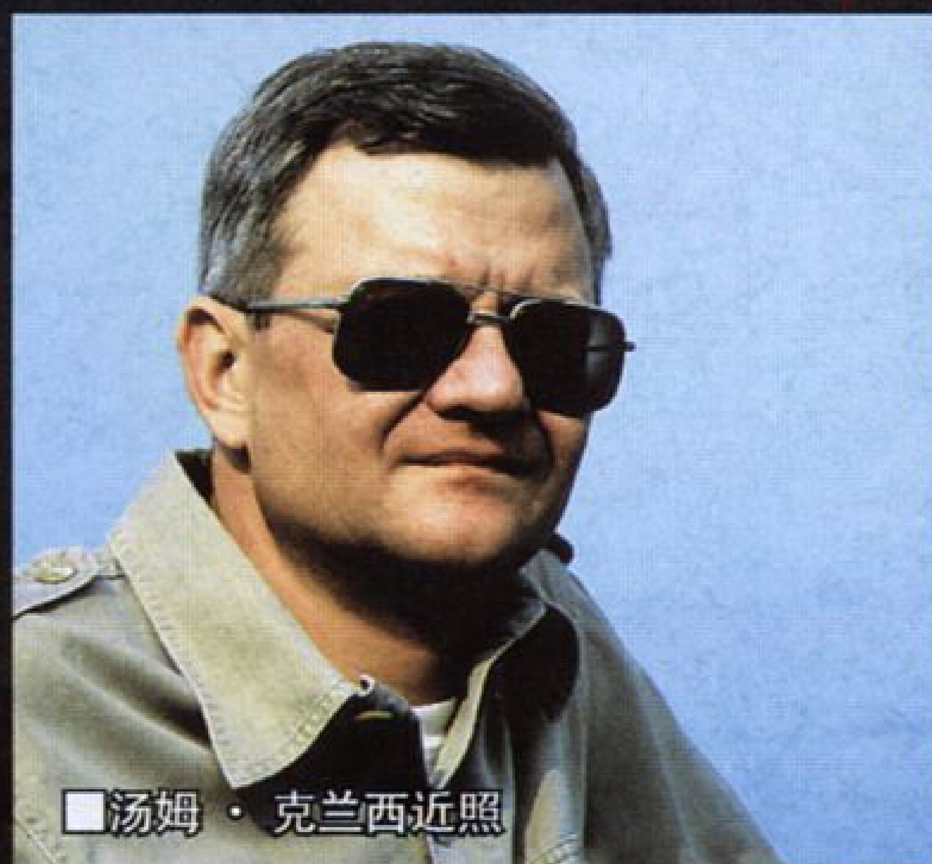




军事小说大师的成长历程

汤姆·克兰西全名小托马斯·里奥·克兰西（Thomas Leo Clancy Jr.），1947年出生于马里兰州的卡尔文特郡（Calvert County），父亲为邮政职员，母亲为百货公司销售员，家中还有一个姐姐和一个弟弟。从小就养成的博览群书的习惯造就了他日后善于观察和想像的能力，从而为写作打下了良好的基础。1965年他从马里兰州的罗耀拉·布莱克菲尔德高中毕业，随后进入巴尔的摩的罗耀拉学院学习英国文学，四年的学习也是为他日后享誉通俗小说界奠定了基础。在这段时间以内，他还从大学的图书馆中阅读到了大量军事题材的书籍，克兰西立志在毕业后投身军界，成为一名海军军官，成为了他的最大梦想。不过事与愿违，他的参军申请由于视力原因被预备役军官学校（ROTC）拒绝，为了能够营生，大学毕业后的克兰西作过一段时间的保险经纪人。他的这段经历，也成为了日后克兰西小说中的核心人物——杰克·瑞恩的原型，他也将自己当初没有实现的愿望，借助这一虚构人物进行了表现。杰克·瑞恩毕业于克兰西最想进入的马里兰州安那波利斯美国海军学院，但在23岁时由于直升机事故而早早退役，成为了一名证券经纪人。之后他出众的逻辑思考和情报分析能力被CIA看中，由此进入了中情局。杰克·瑞恩从基层分析员开始，一步步成为了局长，最终当上了美国总统。

1984年对于汤姆·克兰西来说是个非同寻常的年份，就在这一年，奠定了他“技术惊险军事小说”之父地位的《猎杀红色十月》出版发行，汤姆·克兰西的创作才华得到了人们的肯定，这本书的问世也令其迈入了对通俗文学、电影和游戏产生巨大影响力的大师级作家的行列。1999年6月26日，时年53岁的克兰西与32岁的自由记者亚历山德拉·玛丽·鲁埃林(Alexandra Marie Llewellyn)结婚，新娘同时也是美国前国务卿科林·鲍威尔的表妹，鲍威尔本人也与克兰西私交甚密，这位前美国陆军将领、参谋长联席会议主席对克兰西没有任何军事背景、却可以创作一流军事作品的能力非常推崇，也正是他撮合了这两位有缘人。



■汤姆·克兰西近照



■汤姆·克兰西就读过的大学



■如果克兰西成为了他们中的一员，或许世界上就会少了一名具有影响力的军事小说作家

成名作与第一款游戏作品的诞生

《猎杀红色十月》的故事灵感，来自于克兰西曾经阅读过的两则报纸新闻：1961年立陶宛籍前苏军潜艇指挥官乔纳斯·普莱斯基斯（Jonas Pleskys）叛逃至瑞典哥特兰岛的北约海军基地，前苏联当局对其作出了死刑的缺席审判，而他本人则被秘密转运到危地马拉，不久之后在美国定居；1975年，苏军黑海舰队护卫舰Storozhevoy号在军官瓦利瑞·萨伯林（Valery Sablin）的指挥下发动叛乱，计划叛逃至哥特兰岛，这一行动以失败告终。

在《猎杀红色十月》中，克兰西以潜艇技术手册作为第一手的海军资料，为读者营造了一艘世界上最先进的苏制台风级战略核潜艇“红色十月”号。这艘战略核潜艇采用一座压水核反应堆加两台同轴汽轮机驱动的泵喷射推进器（代号Caterpillar Drive，毛虫驱动器）作为动力系统。由于该动力系统采用喷射水流的反作用力驱动潜艇前进，而不是传统的螺旋桨推进器，再加上潜艇外表敷设的先进消音瓦，使得传统声纳根本无法发现这一犹如幽灵般存在的深海潜龙。这个庞然大物体积近乎于美国现役俄亥俄级战略核潜艇的两倍，其携带的弹道导弹射程可以达到8300公里，除了充当核反击平台以外，这个完全隐形的巨型海怪也可以实现先发制人的核攻击。立陶宛籍舰长马可·拉米厄斯（Marko Ramius）计划驾驶这艘潜艇叛逃至美国，而美国军方密切注视着这一动机不明的核攻击平台驶向自己的近海，认为这是苏军的突然袭击。一方面，叛变的“红色十月”要脱离其他苏军舰艇的追杀，另一方面还要躲避美军由于误判而随时可能发动的袭击。中情局情报分析员杰克·瑞恩果断地判断出“红色十月”的叛变意图，并排除重重阻力，利用一艘救生潜艇同“红色十月”实现了海底对接，并成功引导这艘最先进的潜艇避开苏军的视线，成功驶入了美国的内河

《猎杀红色十月》被认为是一部在技术上无懈可击的经典军事小说，克兰西设想的泵喷射推进系统，其可行性后来也在英国皇家海军的“机敏”级战略核潜艇身上得到了验证（上世纪80年代的泵喷推进系统已经是切实存在的技术，只是在动力选择方面还存在严重缺陷，以“海狼”为代表的采用泵喷推

进的潜艇依然无法脱离螺旋桨的作用）。利用军事平台相互攻防作为故事的中心，反应冷战时期两个表面强大无比的超级大国在面临正面较量时的恐惧与不安，同时反映现实世界中的残酷的大国角力与惊险的政治斗争，这种从未有过的创作风格倾倒了读者，也开启了克兰西事业的黄金时期。

《猎杀红色十月》同时也是汤姆·克兰西品牌的第一款电子游戏作品，Grandslam Entertainment 在小说和电影问世之后分别制作了两款内容不同的同名游戏。1987 年的《猎杀红色十月》针对 Atari ST、Atari 8-bit、Amiga、Amstrad 1512 PC、Amstrad CPC、Apple Macintosh、ZX Spectrum、Commodore 64 和 IBM PC 等不同硬件平台推出，游戏综合了模拟潜艇驾驶和策略游戏的玩法，玩家的任务是驾驶"红色十月"避开前苏联庞大的水面、水下舰队的追杀，驶向美国领海。《电脑游戏世界》杂志（Computer Gaming World）将其称为是"极佳的潜战游戏"，同时对游戏的回放系统、可以全程使用鼠标的操作方式和苏军自动调整攻击策略的 AI 设计表示肯定。

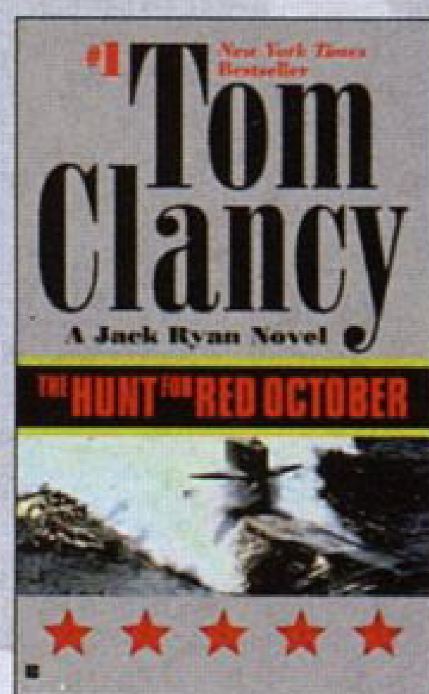
1990 年由肖恩·康纳利（饰演拉米厄斯舰长）、亚历克·布莱恩（饰演杰克·瑞恩）主演的电影版取得了商业票房的巨大成功，随后 Grandslam Entertainment 再次面对 ZX Spectrum、Amiga、Atari ST、Atari 8-bit、IBM PC、Amstrad、NES、Super NES 和 Game Boy 推出了基于电影版创作的新《猎杀红色十月》。由于此次对应电影的情节，因此在海军模拟的细节上有所削减。游戏使用了 2D 卷轴横版射击方式，玩家除了要消除苏军潜艇的威胁以外，还需要找出内部从事破坏活动的叛徒。为了对应不同平台的机能差异，游戏方式也有一定的调整。

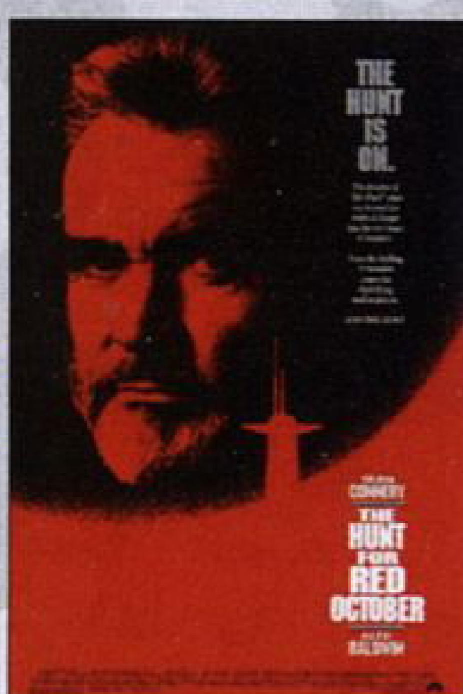
超任版（Super NES）是惟一可以使用潜望镜的作品，玩家可以在潜望镜的第一人称视角中攻击敌方的水面舰艇，尽管这只是在奖励任务中才有实用意义。GB 版使用了 NES 版的全部内容，但由于容量的关系，并没有电影音效和剧照的呈现，NES 版的最后一关采用同《马里奥兄弟》类似的游戏方式，玩家要扮演潜艇艇长在有限的时间内排除叛徒布置在潜艇内的炸弹。



■电影版《猎杀红色十月》中肖恩·康纳利剧照。







红色风暴工作室的创立

1985 年，就在《猎杀红色十月》出版后不久，克兰西结识了在英国皇家海军担任舰长职务的道格·小琼斯（Doug Littlejohns），二人从此成为挚交，道格·小琼斯后来也成为了克兰西的第二部小说《红潮风暴》的技术顾问。除了查阅技术资料，征求专业军事人员意见的同时，克兰西还将电子游戏作为了辅助创作的工具。1996 年，克兰西准备成立一家互动媒体公司，用于改编自己的小说作品，这就是后来成立的红色风暴工作室，其总部位于北卡罗来纳州的莫瑞斯维尔（Morrisville），在克兰西的邀请下，已经退役的道格·小琼斯成为了红色风暴的 CEO。

1997 年，红色风暴工作室发行了他们的第一部作品——《政治交锋》（Tom Clancy's Politika，战略游戏），别出心裁的是，游戏还和同名小说捆绑在一起销售，创造了互动娱乐与传统文学结合的新型销售模式。1998 年，即时战略游戏《优势物种》（Dominant Species）发售，玩家控制一个外星物种的主脑，同各个种族以及人类入侵者交战，这部 3D RTS 的代表作在当时取得了极高的评价，Gamespot 网站给予了 8.2 分的高分，只可惜游戏的销量一般，没能引起太多人的注意。在另一款非军事题材作品《ruthless.com》中，玩家扮演一间软件公司的 CEO，通过软件的销售来占领市场，使用各种商业手段打击对手。这部游戏的评价一般，其销量也非常糟糕，但可以肯定，微软总裁比尔·大门先生一定能从这款游戏中收获到别样的乐趣。





1997 年，红色风暴工作室开始着手制作一款以救人、而不是杀人为目的的主视角射击游戏，游戏以联邦调查局人质救援小组为主角，玩家的任务是通过精密的任务部署和迅雷不及掩耳的行动速度来快速解除匪徒的武装，从而瘫痪恐怖分子的作战能力。在随后的制作过程中，主创巴里安·阿普敦（Brian Upton）希望游戏可以更为国际化，因为 FBI 人质救援小组只能在美国本土开展行动，而他们需要的是一支能够在全球各个区域实施反恐行动的精英部队。阿普敦通过 CEO 道格·小琼斯了解到克兰西正在创作一部以虚构的北约军方反恐部队为主角的最新小说，在经过讨论之后，开发组决定将这部小说的任务、人物移植到游戏中去，这就是红色风暴工作室最具代表性的作品——《彩虹六号》。

2000 年，育碧公司收购了红色风暴工作室，克兰西也从游戏制作的台前走向幕后。育碧以"Tom Clancy"的品牌作为号召力，延续了红色风暴的辉煌。2000 年之后克兰西与游戏的关系，外界有两种误解，一种就是克兰西依然在负责游戏的具体开发，为游戏创作剧情，另一种误解则是克兰西除了收取版费以外不再干涉育碧对旗下品牌的运作。真实的情况是，所有 Tom Clancy（以下简称 TC）的设定稿必须交由克兰西本人过目，他保留有修改的权利，这使得 TC 品牌游戏作品保持了克兰西一贯的真实和严谨。就故事创作而言，TC 品牌游戏大体分为三种：改编小说，如《彩虹六号》初代；以 TC 现有小说为蓝本进行再创作，如《分裂细胞 混沌理论》就是基于 1994 年小说《美日开战》（Debt of Honor）修改的，小说描述了美日之间爆发贸易战，日本自卫队少壮派军官发动叛乱，一方面使用信息战武器瘫痪华尔街的证卷市场，一方面窃取核武器，准备同美国决一死战，而在《混沌理论》中，日本自卫队利用黄海导弹危机成立的"信息防卫部"同样以信息与核战兵器进行着类似的阴谋；第三种也就是最为常见的创作模式：由制作组自行创作剧情，由汤姆·克兰西本人负责修改润色。

由此可见，即使不再是汤姆·克兰西本人亲手创作，TC 品牌游戏依然保留了他的一些写作习惯，比如他所设定的情报部门领导人大都是一位和蔼可亲的"黑老头"（如 CIA 的威廉·卡波特、詹姆斯·格雷两位局长），而军事部门则由一位凶悍的"白大叔"指挥（例如约翰·克拉克）。在游戏作品中，NSA"第三梯队"的头头是黑大叔兰伯特，而幽灵部队的指挥官是马丁少将和基廷上将两位"白大叔"。

一脉相承的汤姆·克兰西风格

汤姆·克兰西对游戏设定稿进行的修改和润色，使得他名下的游戏作品也具备了同其小说一脉相承的风格，具体表现在如下两个方面：

基于现实的创作元素：克兰西作品的风格在于虚构一个事件，然后以纪实手法对其进行叙述，其魅力的关键就在于，任何夸张的故事在完全基于现实创作元素的组合下，都可以令人产生身临其境的感觉。他曾经说过，自己从来不写令人脸红的东西（指媚俗内容），也不会虚构现实中不存在的军事技术。在《分裂细胞》初代的开发过程中，汤姆·克兰西曾经对蒙特利尔小组为费舍尔设计的“三眼幻魔镜”大为恼火，因为这种融热成像和微光两种工作原理为一体的夜视仪在现实中是不存在的，克兰西执意要项目组取消这一设计。为了说服这位品牌的持有人，总设计师内森·沃尔夫（Nathan Wolff）三次登门拜访，以两种夜视装备的切换会严重影响游戏流畅度为由劝说克兰西，最终让他同意了这一设计，这也造就了《分裂细胞》系列的图腾。

在TC品牌的主要游戏类型——战术射击类游戏中，均使用了真实的枪械、战术和口令，这种写实风格，使得不少商品寻求以克兰西游戏作为平台进行广告宣传。除了索尼爱立信和诺基亚等民用品牌以外，甚至有像英国情报组织GCHQ（政府通信总部，一个维护英伦信息安全的特工组织，同“第三梯队”类似）在《分裂细胞》和《彩虹六号：维加斯》大打招募新人的广告。更令人惊奇的是，军火商人也抓住TC品牌游戏独树一帜的写实风格，抓紧在玩家群中宣传自己的“产品”，以培养认知度，获得军方的注意力。其中最著名的，当属以研究次世代单兵武器著名的Crye Associates公司，他们利用GRAW系列游戏，为玩家们展示了诸如MR-C（模块化无壳步枪）、“装甲骨架”防弹衣等概念化装备。诸如黑鹰公司（幽灵队员装备的头盔、护膝和手套）、巴雷特军火公司（制造M468步枪）、HK公司（G3系列步枪）、FN公司（SCAR突击步枪）、西科斯基（直升机、无人机）等企业也抓紧在游戏中展示自己武器的优越性能。

当然，在武器参数的设置上，TC游戏并不是完美无瑕的，这里面问题比较集中的就是《彩虹六号：维加斯》这部游戏了。其中出现的XM-26 LSS霰弹枪的击发方式存在严重错误，FAMAS和AUG-A3两种截然不同的无托式步枪均使用了G36步枪的弹夹。伯莱塔92FS和格洛克18两种手枪以及G3KA4、SCAR-H两种突击步枪的弹夹容量均有明显错误。MTAR突击步枪使用了较早的TAR的模型和参数。令人欣慰的是，在《维加斯2》中，上述错误均得到修正。

除了军事素材的真实度以外，克兰西品牌游戏还注重真实的环境所产生的强烈带入感，尤其是在进入游戏图像技术飞速发展的次世代之后，克兰西游戏将现实中存在多处地域环境作为游戏的舞台。在《彩虹六号：维加斯》中，制作组为我们带来了赌城拉斯维加斯的全貌，包括卡里朴索娱乐场、弗里蒙特大街、眩晕高塔、但丁娱乐场等著名场景，均被数字手段一一再现。玩家在逼真的维加斯场景中同穷凶极恶的恐怖分子殊死搏杀，其初中的临场感让人大呼过瘾，而维加斯市长奥斯卡·古德曼则对这款游戏持强烈的“敌意”：他表示维加斯是911事件后美国公认的最安全城市，这个坐落于内华达沙漠中的城市的经济也是依靠外来旅游者的观光和博彩业来维持，而《彩虹六号 维加斯》这款游戏则将维加斯描述为一个遍布恐怖分子和满地受害者尸体的杀戮战场，这将会严重影响到城市的形象。无独有偶的是，墨西哥加莱兹（Ciudad Juárez）市长海克特·姆古阿·拉迪扎博对《幽灵行动：尖峰战士2》中将自己管辖的城市描述为残酷战场的设定极其不满，加莱兹是距离美墨边境最近的城市，周末都有大批的美国游客前来买醉，所以由于游戏过于逼真而可能导致的城市形象受损的担心并不是杞人忧天。在前作中对墨西哥城的描绘，同样导致了该市市长的抗议。


■加莱兹市长抗议将自己的城市描述为一片杀戮战场


■比利时FN公司生产的SCAR突击步枪



高度的政治预见性

“恐怖分子驾驶波音747民航客机撞击国会山，以瘫痪政府的大脑，达成颠覆美国政体的目的……”。这不是911事件，而是汤姆·克兰西1994年的作品《美日开战》中的情节，民间盛传911恐怖袭击事件就是恐怖分子从这部小说中获得的“灵感”，虽然有些牵强，但细细品来也不无道理。这部小说中描写的美日贸易战情节，在1995年的现实世界同样上演。联邦大楼爆炸案、饰交易案和恐怖分子在美国本土实施大规模袭击，均是早先《恐惧的总和》中的情节。《燃眉追击》中CIA动用军方力量潜入南美剿灭毒品源头，后来也成为了现实。总之，克兰西作品的预言家风格，使得读者在欣赏完他的新作品后，总会不自觉地将其中出现的情节和现实混为一谈，这大概就是传说中的“克兰西综合症”吧。高度的政治前瞻性，并非是由于克兰西具有未卜先知的特异功能，他的作品均是基于现实中的政治元素来虚拟和描述事件，诸多雷同的产生自然就不足为奇了。我们从这一侧面，也可以看出汤姆·克兰西出众的资料搜集、分析和预判能力。

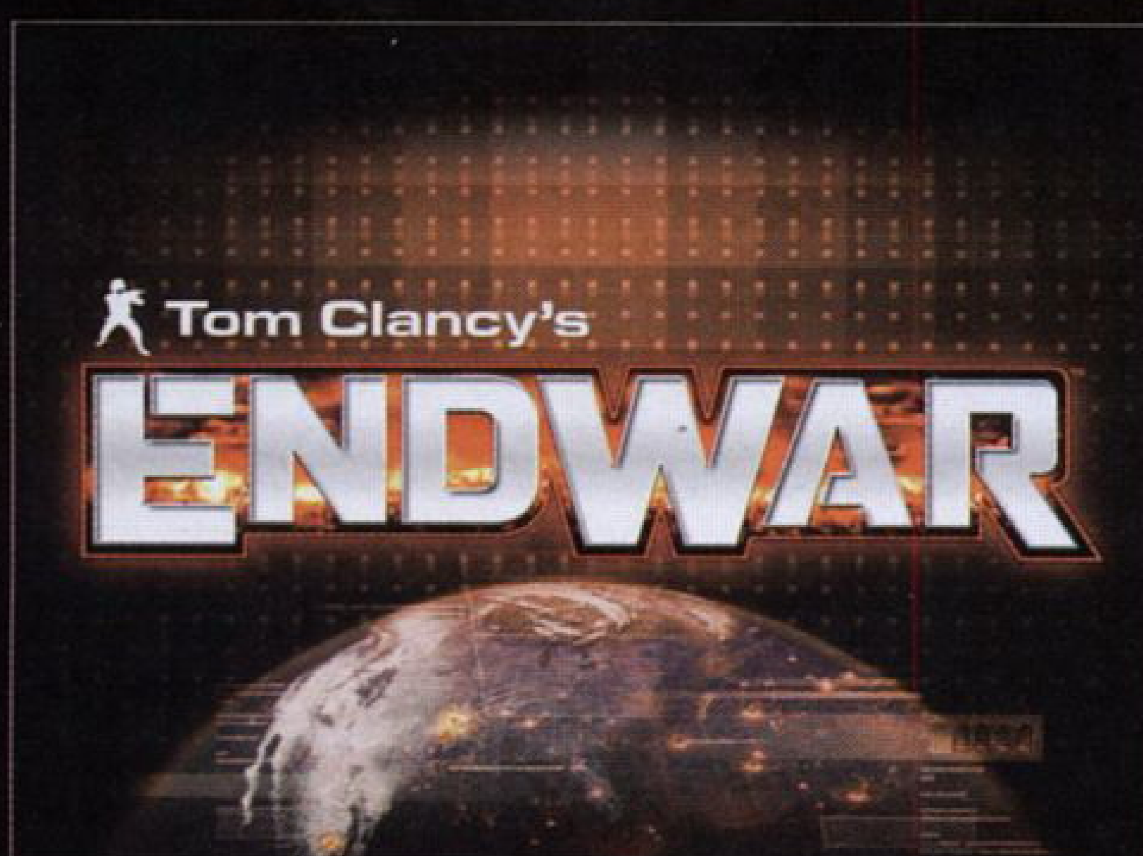
预言大师风格不仅仅只出现在小说作品中，TC品牌游戏同样具备这一风格。2008年夏季俄罗斯和格鲁吉亚由于南奥塞梯问题而产生的激烈武装冲突，早在七年前的《幽灵行动》中就出现过。《幽灵行动》的初代是为数不多的由克兰西本人设定情节的游戏作品，他根据现实中两个国家的地缘政治关系，成功预言了在游戏和现实中同样发生于2008年的这场冲突。与现实中发生的一切完全一致的是，格鲁吉亚在俄军的强大攻势面前几乎毫无还手之力，几乎是被压倒性的优势彻底“推平”，不过游戏中接下来发生的就不那么真实了，因为幽灵部队登场了：

2006年3月20日，也就是《幽灵行动》最初发售的X360版问世13天后，美国总统布什、墨西哥总统福克斯和加拿大总理哈珀，在墨西哥的玛雅遗址奇琴·伊察进行了一次高峰会谈，商讨包括区域合作、反恐在内的问题。而《幽灵行动》的故事背景，恰恰是从上述三国元首在墨西哥城进行峰会开始的，包括《加拿大邮报》、《渥太华公民报》在内的众多媒体，将这一事件形容为“游戏背景在真实世界中的再现”。

汤姆·克兰西在历次大选中提供给了以代表中产阶级偏上层利益、作风保守的共和党共计2556000美元的政治献金。在他的冷战时期作品中，对俄国的描述有相当多的妖魔化，充满了里根任期内激进的军事干预思潮。911事件之后，克兰西认为美国政府中的左翼势力应该对这一灾难负责，观点日益偏激，激烈反对伊斯兰和非法移民，属于典型的美国北方保守派。尽管他已经不再进行具体的剧情撰写，但经他修改、润色的游戏同样体现了这种政治立场。如在《幽灵行动 尖峰战士》系列和《彩虹六号 维加斯》系列（共计四款作品）充分利用了与日俱增的墨西哥非法移民对美国人产生的就业、治安等方面压力，将墨西哥人描述为穷凶极恶的恐怖分子。墨西哥城市长马塞洛·埃布拉德在对《幽灵行动》的抗议声明中这样说道：“在游戏中，我们的城市中没有平民，所有出现的墨西哥人均是暴徒。”在《幽灵行动2》中，墨西哥人甚至越过边境，杀到了德克萨斯州的埃尔帕索，准备在这里投放核弹。游戏还特别设计了在边境检查站操控各种重火力对前仆后续的墨西哥恐怖分子进行射杀的任务，让人不得不联想到共和党对非法移民的严打政策。

《末日战争》—后克兰西时代的风格延续


■搭载战术激光的欧洲联邦战机杀向美国政治核心





2008年初，育碧宣布与61岁的汤姆·克兰西本人达成协议，今后可以在游戏、电影等几乎所有形式的娱乐作品中享有汤姆·克兰西冠名权，用以制作汤姆·克兰西品牌的各种相关产品。随后育碧首席执行官 Yves Guillemot 宣布，这次的版权买断并不仅仅局限于电子游戏的冠名权，还将包括包括书籍、电影和衍生商品等。虽然此次的知识产权买断涉及到的具体资金数额并未公开（据称累计投资将会超过5000万美元），但育碧公司表示每年至少将可以为此节省五百万欧元的营运成本。另一方面，由于克兰西本人早已经退出了一线创作，如今的他更希望将时间花在自己所热衷的退役军械收集、摄影和电子游戏上，因此这次的知识产权转让，对于双方而言应该也是一个双赢的举动。在原有的三大系列（即《彩虹六号》、《分裂细胞》、《幽灵行动》）基础上，育碧将进一步丰富目前克兰西题材游戏的产品线。《末日战争》（《Endwar》，以下简称EW），就是后克兰西时代出品的第一部作品，它综合了几乎目前所有克兰西题材游戏中出现的素材，并对整体世界观进行了进一步的拓展。

在现实世界的今天，对石油资源的争夺，使得中东局势日趋恶化；而俄罗斯凭借石油和天然气资源的出口，正在逐步积累起东山再起的经济资；早已是同床异梦的美国和欧盟，则在诸多国际事务中存在严重分歧；美国部署的战区导弹防御系统，打破了核时代“对等毁灭”的危险平衡，挑起了新一轮的太空军备竞赛……，这些现实素材，成为了在《EW》中所描绘的这场未来世界大战的“历史成因”。

2011年，美国和欧盟签订了“全方位战略导弹护盾”（Space-Land-Air Missile Shield，SLAMS）条约，合作研制融合天基、空基和陆基反弹道导弹装备的“三位一体”防御系统。与此同时，俄国也抓紧研制属于自己的SLAMS。2014年，SLAMS系统成型，美欧相互发射一枚携带假弹头的洲际导弹，双方SLAMS均将导弹击毁。北约盟国一同向世界宣布“核毁灭世界的终结”，从此人类进入了一个“和平”和“安全”的新纪元。然而，常规战争的猛兽，在核枷锁被打破之后，正准备随时将沉浸在虚假和平之中的人类吞噬……

2015年，人们发现现有石油的探明储量被夸大，一个个油田枯竭之后，能源安全成为了困扰世界各国政府的当务之急。另一方面，拥有丰富化石能资源的俄罗斯并没有受到这次世界性能源危机的影响，历史中的前苏联同样由于本国丰富的石油资源而没有受到1973～1974年爆发的第一次石油危机的影响，之后发生的数次危机，源于在阿拉伯国家采取的石油减产、禁运、提价、在国际石油公司中增加参股权和对国际石油公司进行国有化等措施的综合作用和地区局势的剧烈变化（如第四次中东战争爆发、伊朗亲美领导人国王巴列维下台、两伊战争爆发和1990年伊拉克入侵科威特），并不是由于石油资源的全球性枯竭造成的。而在爆发与2015年的这次世界性能源危机中，处身世外的俄罗斯成为了石油这种战略物资的最大存储国，能源主要依靠俄罗

V-120 Valkyrie
“瓦尔基里”直升机

V-120是由美国贝尔公司在V-22“鱼鹰”基础上设计而来的大型运输直升机，于2012年试飞成功，2018年正式列装，代替了陆军长期以来使用的“黑鹰”和“支奴干”运输直升机的职能。V-120与V-22的最大不同在于动力系统增加到了四台9600轴马力的涡轮轴发动机，使得它的载重量完全可以满足运送一辆主战坦克的需要。“瓦尔基里”继承了“鱼鹰”的特色：在飞机达到一定速度和高度以后，旋转式发动机短舱可以在20秒钟时间内向前转动90°到水平位置，使得机体可以像普通固定翼螺旋桨飞机一样向前飞行。V-120具有直升机的便利、固定翼飞机的航速和超越“支奴干”直升机的运输性能，成为了21世纪美军快速机动中不可或缺的运载工具。

A-20 Razorback
“剃刀鲸”

《EW》中的空军打击能力主要体现在对地火力支援方面，而不是可操控单位的方式登场的，因此三方的战机都应该以对地攻击功能为主。从名称上来看，美军使用的A-20应该是A-10“雷电”攻击机的未来版，而在实战中通过战机在空中的轮廓来判断，A-20应该是现实中F-35多用途战斗机的一个变体。虽然无论是F-22还是F-35都只能同时处理8个目标（为了隐身性而牺牲了传统战机外挂点的附加携弹量），但在《EW》的全面战争背景下，F-35所装备的JSOW（防区外联合攻击武器）对集群目标的毁伤能力，依然使得A-20受到了空军的青睐。此外在游戏中通过画中画方式展现的攻击特写画面中，A-20使用的是A-10的GAU-8A机炮，而不是F-35的毛瑟BK-27 27mm机炮，这更是突出了它强悍的对地攻击能力。在《末日战争》的小说中，美军的主力空优战机依然是F-35。

Ka-65 Howler
咆哮者”

卡莫夫设计局设计的下一代武装直升机（现实中并不存在），以取代老旧的米-24。当今各国的双座战机（包括固定翼飞机和武装直升机）大都采取了串列双座布局，而根据实战评估，许多国家的军用航空科研人员均发现，这种座舱布局很难让两名机组人员（飞行员、导航员/火力控制人员）获得完善的信息共享。而看似“古老”的并列双座座舱，可以让人员可共享现代战机复杂的电子设备所反馈的信息，使驾驶员能集中精力跟踪目标，最大限度地缩短作出决定的时间。并列式座舱布局已经在B-2、Su-34等执行长距离对地攻击的机型得到了运用。但在需要较小横截面以减少被地面火力集中的概率、需要灵活机动性的武装直升机身上，并列式布局一度引发了巨大的争议，采用这一座舱设计的Ka-52由于生存性不足，迅速被米-28H取代，而Ka-65则以更强的防护性和更凶猛的火力（Ka-65是EW三大派别中攻防参数最强的武装直升机）来完成了这一标准的俄式武器解决方案。

斯提供的欧洲也不得不重新考虑与这个昔日大国的关系。2016 年，伊朗和沙特阿拉伯之间爆发了一场惨绝人寰的核战争，结果导致两千万人死亡，两个中东地区的最大产油国化为废土，这直接威胁到了美国这样一个只拥有 3% 的世界原油产量，却要用去四分之一强的世界原油产量的石油消费大国的安全，其产生的第一个后果，就是原油价格飞速飙升至 800 美元 / 桶，整个美国的经济面临崩溃。与此同时的欧盟也认为在面对巨大的威胁前，欧盟必须升级为一个更为紧密的政治、军事同盟。2018 年，新的欧洲联合体——欧洲联邦（European Federation）诞生，除了英国和爱尔兰以外的欧洲主要国家均加入到了这一新的集团中去（瑞士依然宣布中立）。欧洲联邦的诞生，标志着美欧关系的彻底决裂。三方力量抓紧扩展常规军力，为了日益枯竭的石油资源而展开的全面战争，只需要一个小小的火花即可点燃。

在洲际战略导弹已经不可能发挥作用的情况下，美国抓紧发展太空战略武器，其代表就是“自由之星”空间站，项目计划通过穿梭机，让美军可以在 90 分钟时间内，通过“自由之星”部署三个连兵力的海军陆战队精锐到地球上的任何一个位置，以快速瓦解对方的战略导弹护盾（也就是游戏中的玩家需要占领的 Uplinks），从而让战略导弹能够顺利发射并击中目标。欧洲和俄国纷纷谴责美国的这一技术将会打破全球局势的均衡，并威胁将会用一切手段来制止这一计划。2020 年，在“自由之星”号预备在肯尼迪航天中心点火升空之际，发射台遭到了不明恐怖分子的袭击。这也成为了第三次世界大战的导火索，美国同时向两个超级强权宣战，末日战争爆发了。

WMN 电视台（克兰西游戏世界观中的“CNN”）会不断播报世界各地的新闻，游戏中还介绍了幽灵部队的指挥官米切尔，现在是美军联合打击部队的准将。“第三梯队”的女黑客安娜，在《EW》中已经负责统领 NSA 特工的外勤活动，罗根 · 凯勒则继续与彩虹队员一道奋战。当然，如果细细推敲起来，“彩虹六号”本身是由美国领导的原北约的彩虹部队，其成员大都来自于英国的 SAS，只不过在《EW》所描绘的背景中，美国已经同欧洲翻脸，而英国偏偏又不是欧洲联邦的一分子，这“彩虹”部队真的变成了三不管对象，真不知道他们究竟是为谁而战。

《EW》所描述的这场世界大战，是目前克兰西世界观时间线最远的一个事件，因此游戏的装备设定既要考虑到克兰西品牌的高度现实性特征，也要体现一定的近未来科幻色彩。育碧上海分部在开发这款游戏的过程中，由主设计师迈克尔 · 德 · 普拉特（Michael de Plater）牵头搜集了大量的军事资料，游戏中出现的现役制式武器主要由俄国武装力量使用，包括 AK-74（《EW》中出现的 AK-74 实际上是 2002 年装备俄国特种部队的 AKCY-74，升级后的步兵武器中出现了 AK-100、RPG 火箭筒。重型军械中有一部分目前正在研究中的下一代装备，如美军的 M5A2 主战坦克（之前曾经在《孤岛危机》中登场），游戏中美军的 AH-80 武装直升机，就是目前已经下马的 RAH-66“卡曼奇”。而更多的重型装备，则是制作组根据现役装备加工而来的，它们既保持了克兰西游戏一贯的现实风格，同时也体现了游戏浓重的近未来色彩：


■“虎”式直升机


■曾经在《皇牌空战 4》中登场的“金雕”战机


■“台风”战斗机

SU-38 SLAMHOUND

苏霍伊设计局在 SU-47“金雕”基础上设计的一种第四代战机，革命性的前掠翼结构得到了保留。游戏的设定资料指出 SU-38 是一种战斗机，但根据北约为俄国战机的命名规则来看，SU-38 的绰号应该是一个由字母 F 开头的单词。此外偶数通常作为俄国轰炸机（含战斗轰炸机）的正式编号，这种原创机体的编号却使用了奇数编号。当然，作为一款游戏，我们也不用过分矫正，也许 SLAMHOUND 的命名是对 MiG-31 Foxhound 的致敬，经典的空战影片《壮志凌云》中不是也出现过以“MiG-28”为名的虚构战机么？

此外需要特别说明的是，SU-38 和 A-20 均是即将推出的克兰西空战游戏《鹰击长空》的两架原创机体（第三架为欧洲联邦军的 EDC 战机，下文会有简要介绍），至于其具体性能，我们将会在这部游戏中有“亲身体验”的机会。

EDC Hailstorm

“冰雹”



由“台风”进化而来的未来欧洲主力战机，同样使用高能激光作为武器。

PAH-6 Cheetah

“印度豹”武装直升机

其原型为 PAH-2“虎”式武装直升机，“虎”式最初是冷战的产物：欧洲一方面希望能够在同前苏联的军事对抗中占得先机，另一方面也不希望美国的攻击直升机霸占整个欧洲市场。由法国马特拉航太（Aerospatiale Matra）和德国戴姆勒航太（Daimler Aerospace，DASH）联合研制的这款攻击型直升机于 1970 年开始构思，但这种合作中的政治考量，使得这一产物的诞生由于“民族尊严”（本质是法、德之间的互相不信任）而变得非常坎坷。直到 1983 年才正式启动，直到 1992 年才造出原型机。

相比之下，在欧洲联邦成立之后，PAH-6 的研制则要比其前辈顺利得多，西欧各国均在“印度豹”的开发工作上不遗余力。这种直升机除了体现出了新一代直升机的隐身性能和高机动性特征以外，与传统武装直升机的最大不同在于，它使用了激光武器代替了常规兵器。如果将美国比作“人类”、俄国比作“兽人”，那么欧洲则对应了“精灵”的特征，以高机动性和电子战能力为特征，激光武器也是欧洲军团的主要攻击手段，充分体现了欧洲军队的清洁与环保特色。

汤姆·克兰西的"遗产"

上世纪九十年代后期以后，克兰西已经从一个品牌的创造者，变为了品牌的经营者。尽管如此，在首批由"枪手"代笔的作品问世之后，克兰西并不承认这些挂着自己大名的小说是他人所创作的，仅仅只是在封底上印着感谢XXX在本作品创作过程中的大力协助（XXX为真实作者）。直到后来这种模式化创作量产之后，封面依然由"老汤"冠名的标题下，用小字体写上真实作者的名字。

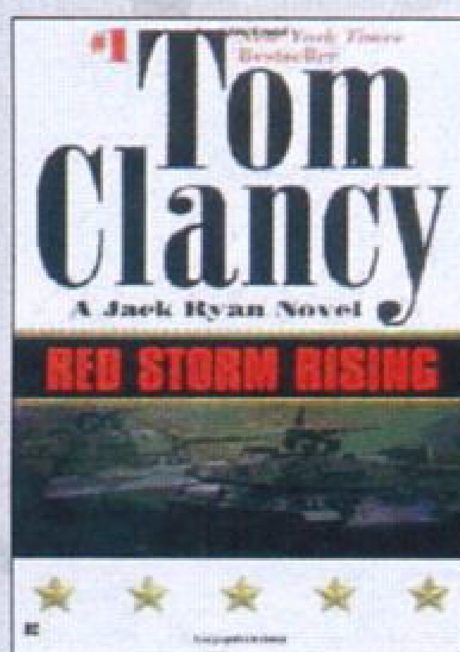
1997年，就在克兰西风头正劲之时，他推出了两部作品从Penguin Putnam公司获得了五千万美元的报酬，之后不久他以两千五百万美元的价格授权ABC电视台推出迷你剧《网际力量》(Net Force)，自己担任故事大纲的撰写者，而电影剧本和小说均由他人创作。从中尝到甜头之后的克兰西开始了自身品牌的经营之路，后克兰西时代的最畅销系列书"《OP-Center》系列"(由Jeff Rovin撰写)创造了将近一亿美元的销售业绩。

2008年克兰西对育碧进行全部知识产权的转让，一方面是因为他已经决定彻底退休，另一方面的原因，也是由于自身品牌的影响力已经大不如从前。08年Activision用于从EA手中购买007官方游戏授权的金额高达7000万美元，有分析家认为，Activision想要"回本"，必须像EA那样每年推出至少一部007游戏，并且每款的销量不得低于一百万。此次育碧用于买断克兰西授权的资金也接近这个数字，因此相信TC游戏的商业化品牌属性将更为强烈。考虑到此次交易的最大手笔在于克兰西小说的游戏改编权，而TC品牌游戏显然不可能在现有的五大系列基础上再进行疯狂的扩充，因此克兰西经典小说的游戏化，相信也会使TC品牌的另一个重点。在文章的最后一个章节中，让我们来简要回顾一下克兰西的"遗产"：

红潮风暴 Red Storm Rising

可改编的游戏类型：即时战略、回合制战略

出版日期：1986





■拉利·庞德

阿塞拜疆分离主义者袭击苏联最大的油田，造成苏联国内由于能源短缺而造成的经济危机，苏联当局决定以武力方式占领波斯湾的油田，但是这一地区也是美国国家利益之所在，此时正由于冷战对抗阶段华约和北约两个军事集团早已经是陈兵百万，美国人的反应，将导致两个军事集团的全面冲突。欧洲是冷战时期美国用于对抗苏联的最前沿阵地，也是两个超级大国的"核人质"，这必然导致在生存的最高价值面前，任何人都会渴望避免自己卷入一场不属于自己的战争。于是，利用北约成员国之间的貌若神离，KGB策动了一个惊天计划……

第一阶段：KGB在克里姆林宫中引爆了一枚炸弹，炸死了前来参观的几十名小学生，并将其嫁祸给西德，鼓动激烈的反德舆论，然后以此为由占领西德，使得外界相信这是苏德矛盾。

第二阶段：以核大战作为筹码，迫使欧洲各北约成员国无法团结一致来对抗这场实际是针对全欧洲的入侵，从而使得美国不得不将主力转移到欧洲一线战场，进而疏忽对波斯湾地区的戒备。

第三阶段：对中东地区展开突袭，以控制全世界的动脉血管。

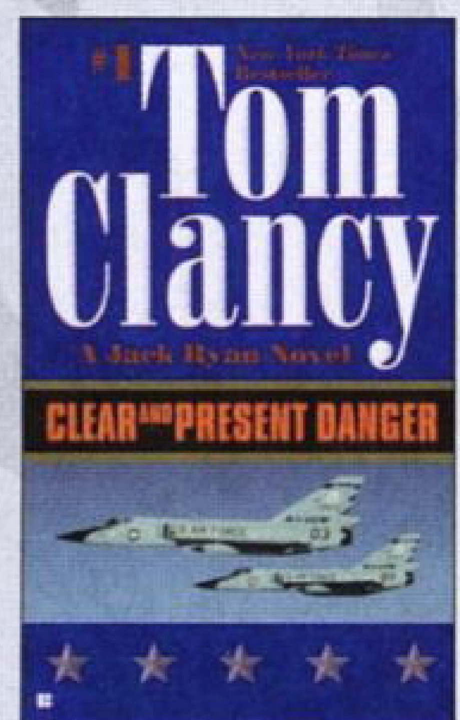
计划的第一阶段顺利达成，但是由于一名陆军特种部队少校在西德波鸿被捕，整个计划泄漏，充分的情资既让西德免遭苏联的闪电战，又避免了北约联盟的崩溃。在撕破脸皮之后，两个军事集团之间的大战终于全面爆发。《红潮风暴》以八十年代两大军事集团的装备、战术和国际政治关系为基础，为我们呈现了一幅全面而不失细节的第三次世界大战景象，崇尚军事技术的克兰西通过自身的分析和预测能力，让双方军力的优缺点在这部作品中得到了淋漓尽致的展示。克兰西基于自己搜集到的军事情报（大都是通过大众传媒和当时刚刚兴起的互联网），提出了现代战争中有可能出现的几个新变化：弹药的耗费远远超过实际的准备量，精确武器的运用并不能缓解战时后勤供应的紧张程度；以AH-64"阿帕奇"为代表的武装直升机的生存力并不像想像中那样坚不可摧，脱离传统地面装甲部队建设的"空中骑兵"部队是不符合实战要求的；在智能炸弹和先进武装直升机大规模运用之后，A-10攻击机依然是最有效率的反装甲支援武器，书中的A-10成为了苏军装甲力量的杀手锏，苏军士兵送给了它"恶魔十字架"的绰号（缘于A-10的下视轮廓形似东正教十字架）……在随后爆发的伊拉克战争中，书中相当多的描述，被这场战争所应验。

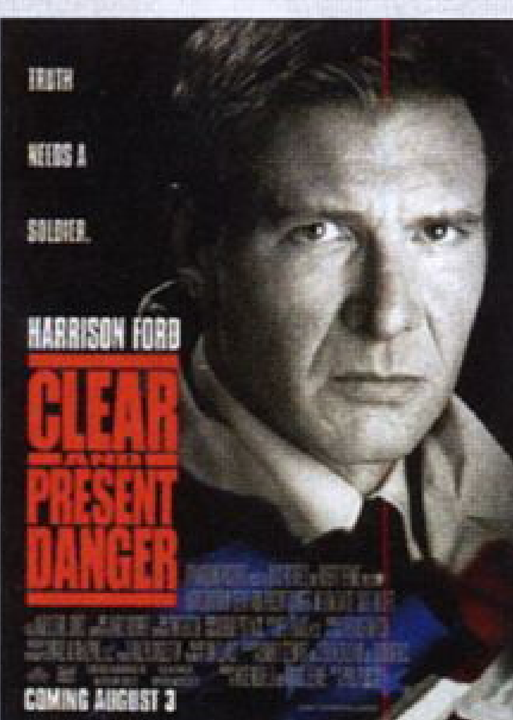
《红潮风暴》的游戏版分别为1986年的同名桌面游戏和1989年由MicroProse发行的同名电脑游戏，这部小说的副作者拉里·邦德(Larry Bond)后来成为了著名的海军模拟游戏《鱼叉》的创造者。2008年由育碧发行的即时战略游戏《冲突世界》(目前仅有PC版)描述了一场爆发于1989年的"热战"，拉里·邦德担任了这部游戏的顾问，在游戏的宏观布局上直接采用了《红潮风暴》的架构。

《燃眉追击》 Clear and Present Danger

可改编的游戏类型：战术射击

出版日期：1989年





海岸警卫队快艇Panache号在加勒比海域拦截了一艘不明国籍的游艇，船上有两名西班牙裔男子和被他们处决的一个家庭的全部成员。在随后的调查中发现，被害家庭的男主人涉嫌六亿美元洗钱巨案，并且与美国总统关系慎密，这是一宗南美毒贩指使的仇杀案件。如此残忍、血腥的案件经过大众传媒的渲染之后震撼着每一个人的心灵，毒贩如此嚣张的气焰，也让美国大众对政府打击毒品工作的不力提出质疑。此时正值选举年，反对党候选人J·罗伯特·福勒(J. Robert Fowler)则利用这一事件，以强硬的反毒品姿态作为自己的竞选纲领。一切都迫使总统以非常手段来剿灭毒品的源头，中情局为此策划了五个阶段的行动计划："跳跃"(CAPER)，情报搜集和电子信号监听；"鹰眼"(EAGLE EYE)，设立禁飞区，杜绝通过小型飞机直接运送毒品到美国本土这种主要的贩毒方式；"戏船"第一阶段(SHOWBOAT-I)，侦查毒贩的飞机跑道；"戏船"第二阶段(SHOWBOAT-II)，由地面特种部队负责破坏毒品加工厂；"互惠"(RECIPROCITY)，由特种部队引导空军，对毒贩首脑进行外科手术式打击。小说采取了三线并行的叙事手法：白宫中的政治斗争、美军特种部队在哥伦比亚的行动和毒贩对此采取的反制措施，然而，在看似是正义与邪恶之间的这场斗争的背后，还隐藏着一个惊人的阴谋……

与TC小说中充斥的大美国主义傲慢色彩不同的是，克兰西借书中以军队介入缉毒行动这一主线，在《燃眉追击》中倾注了大量关于军事行动在伦理上的思考：军事行动究竟应该适用于什么样的目的？隐秘军事行动中军事、政治和情报机关的领导层关究竟应该如何制衡？当政客们将军队用于执行不可告人的计划后会造成怎样的恶果？军事行动中造成平民死伤的"附带伤害"是否可以由于任务的正义性而变得顺理成章？

对于军事爱好者而言，小说中最精彩的，莫过于描述四支小分队在哥伦比亚丛林中的武装渗透和破坏活动（在电影版中由于叙事手法的制约，他们被简化为了一支十二人的小分队），这也是继杰克·瑞恩、约翰·克拉克以外的TC作品的第三名中心人物——"小丁"(多明哥·查韦斯)的第一次出场。相信类似《幽灵行动》那样的战术射击游戏，是《燃眉追击》改编游戏类型的不二选择。

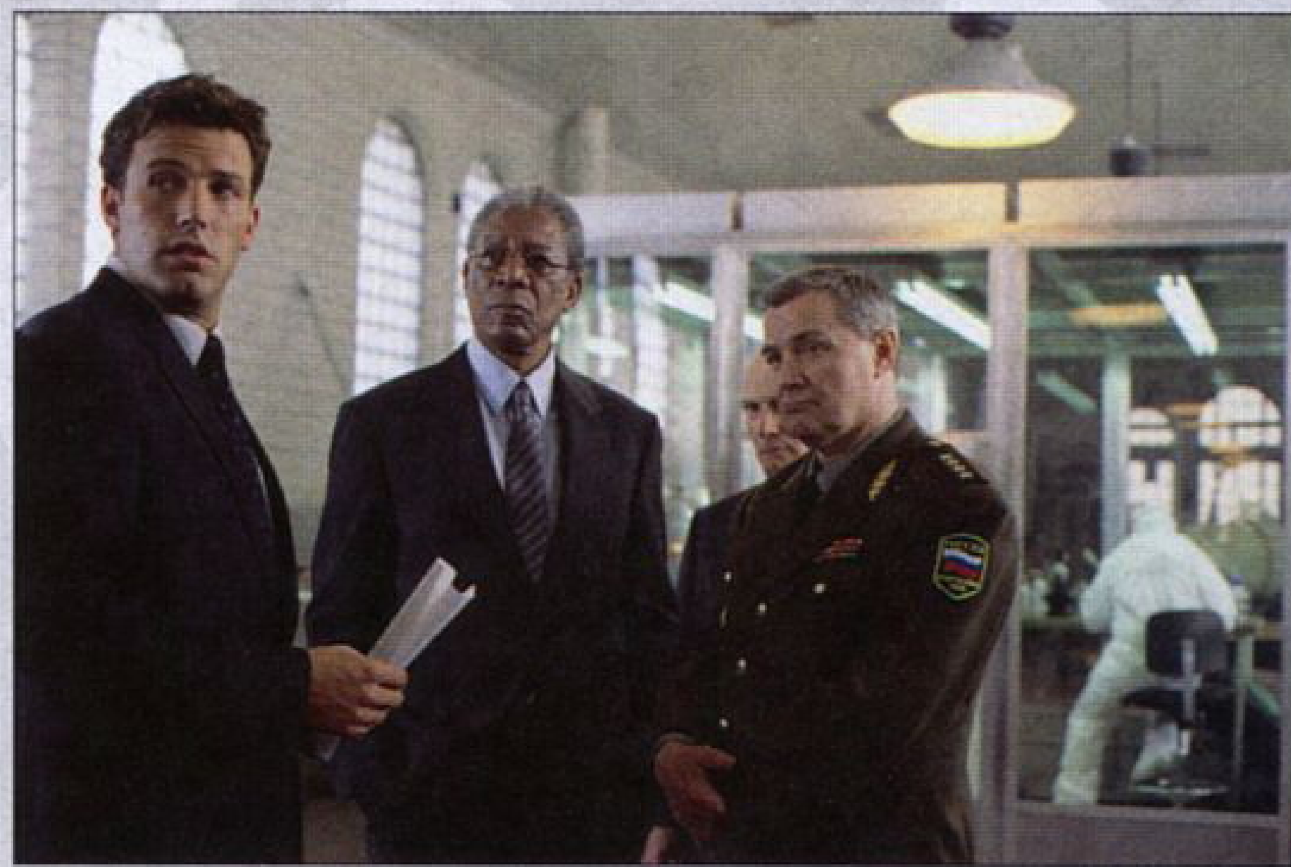
《恐惧的总和》The Sum of All Fears

可改编的游戏类型：战术谍报
出版日期：1991 年



或许你可将最勇敢的水手，无畏的飞行员，或大胆的士兵齐聚一堂——但你得到些什么呢？他们心中恐惧的总和！《恐惧的总和》的扉页上引用的这段来自于邱吉尔首相的名言，概括出了接下来将要发生的一切：两个超级强权的核武库中的一件核武器丢失了，它落到了恐怖分子手中，更可怕的是，它被伪装成俄国的核弹在美国本土引爆……。2002 年派拉蒙推出的《恐惧的总和》电影版考虑避免对 911 事件的影射，将原著中的中东恐怖组织替换为了欧洲新纳粹组织，因此原著中大量对中东地区宗教矛盾的内容也被一并删去（包括文章前半段的重头戏——由瑞恩主导的《梵蒂冈和约》），这也更符合电影的叙事语言。

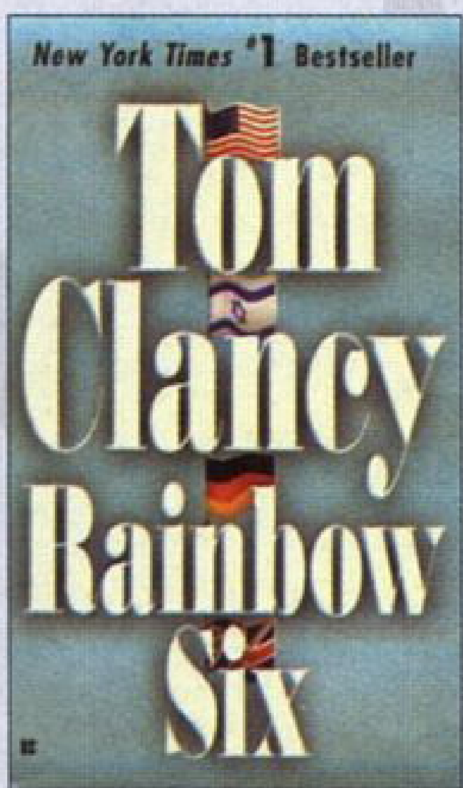
1973 年第四次中东战争爆发，在埃及和叙利亚的猛烈攻势下，面临全面崩溃的以色列计划用一枚战术核弹来消灭对方已经完成集结的兵力，运送核弹的飞机被击落，核弹也失踪。29 年之后，它被两名埃及平民发掘，并以四百美元价格卖给了欧洲新纳粹分子。他们收买俄国退役的核武专家修复了这枚核武，经伪装之后运送到美国，并在美国总统亲临巴尔的摩的一场美式橄榄球比赛之时，在体育场引爆。该计划的目的，旨在煽动美俄双方爆发核战争，此时由于美国对车臣问题的干涉，美俄两国的关系早已经回到了冷战时代。在核爆发生之后，两国立刻陷入剑拔弩张的紧张状态，而恐怖分子致使俄军腐败军官使用“逆火”战机袭击美航母的举动，直接爆发了两国之间常规军力的对抗。眼看全面核战即将爆发，瑞恩必须在极短的时间内，找到幕后主使者的真实身份，最困难的是，还必须让早已经打开核武器控制箱的两国元首相信自己所说的一切。



2002 年由红色风暴工作室制作的《恐惧的总和》同名游戏版，相当于《彩虹六号》的一个特别版，故事叙述了一支 FBI 人质救援小组由于其出色表现而被约翰·克拉克相中，在巴尔的摩核爆事件后被升级为 CIA 特别调查部队。游戏并没有《彩虹六号》的任务准备系统，强调实战中对队友的指挥，这也是《幽灵行动》游戏方式的一个重点。游戏本身的素质一般，而大规模的军事行动，也并非是小说的重点。在危机一触即发的关头，搜集和分析情报，挫败恐怖分子的进一步阴谋，这非常适合军事谍报游戏的表现方式。不久的将来，我们或许可以看到以约翰·克拉克为中心人物的潜入类型游戏。

《彩虹六号》Rainbow six

已经改编的游戏形态：战术射击
出版年代：1998 年



“彩虹”部队是由北约成立的、由美国内政部以隐秘资金维持的国际反恐部队，其创始人约翰·克拉克认为各国对恐怖组织的高压政策，迫使这些亡命之徒为了获得武器和资金的支持而日趋“国际化”。随着冷战结束导致的国际环境改变，当代的恐怖分子已经不再是单纯的为了信仰而战，原华约成员国军队的退伍老兵为了谋生也加入了这些亡命之徒的行列，他们为意图挑战美国地位的“潜在威胁国家”提供服务，以此换取资金和庇护。由于国际恐怖分子的这种这种流动性，“各家自扫门前雪”式的传统反恐模式已经不再奏效，这就促成了“彩虹”的组建。

“彩虹”的总部位于英国的赫尔福德（Hereford），在这里他们可以和著名的皇家空勤团（SAS）共享人员和训练资源，而英国的媒体管制相对美国也更为严厉，使得“彩虹”从不留活口的反恐行动准则可以毫无顾忌的执行。“彩虹”的战斗人员主要由美军特种部队和 SAS 构成，此外它还有法国、德国、意大利、西班牙、加拿大和以色列的后勤人员。

恐怖组织“凤凰”在全球各地不断进行破坏活动，这引起了新成立的“彩虹”的注意。在调查过程中，地平线生物制药集团主席约翰·布赖庭作为顾问，为“彩虹”出谋划策。但随着调查的进行，“彩虹”发现“凤凰”组织的后台正是地平线集团，这个集团正在开发一种代号为 Shiva 的超级病毒，它可以杀光地球上的所有人。原来，布赖庭是一个激进分子，他试图以这种方式来阻止人类给地球的破坏，为了“保护自然母亲”，他要杀光除了自己亲信以外的所有人，让地球成为一个跟随他意志转动的乌托邦世界。为了实现这个目标，他假借恐怖分子之名，在悉尼奥运会开幕前大搞破坏，以增加人们的恐惧感。以此来获得奥运会安全合同，将整个奥运会的安全置于自己保安公司的控制之下。最后，在奥运这个全球盛会召开的时候释放病毒，让来自世界各地的人沦为病毒的携带者和传播者，迅速消灭全人类。

“彩虹”在奥运会上阻止了病毒的释放，布赖庭及其合作者隐藏到设在巴西热带雨林中的工厂里，图谋进一步破坏行动。最终“彩虹”成功渗透进入了这个基地，杀死了其同僚，并逮捕了这个疯子。

《彩虹六号》是 TC 品牌游戏生命力最强的一个系列，至今已经在各平台上推出了 27 款作品。而其中最为成功的当属“《维加斯》”的两款作品，当然也有不少核心玩家认为，游戏从战术射击向动作射击的转化，已经丧失了系列的精髓，实际上从系列的第三作《渡鸦之盾》（Tom Clancy's Rainbow Six 3：Raven Shield）的游戏机版开始，游戏已经放弃了核心玩家最为看中的行动计划准备系统。从“《彩虹六号》系列”的发展来看，“《维加斯》”系列的革新还是相当成功的，至少让“《彩虹六号》系列”从曲高和寡的高端游戏，变成了炙手可热的一线品牌。



后记

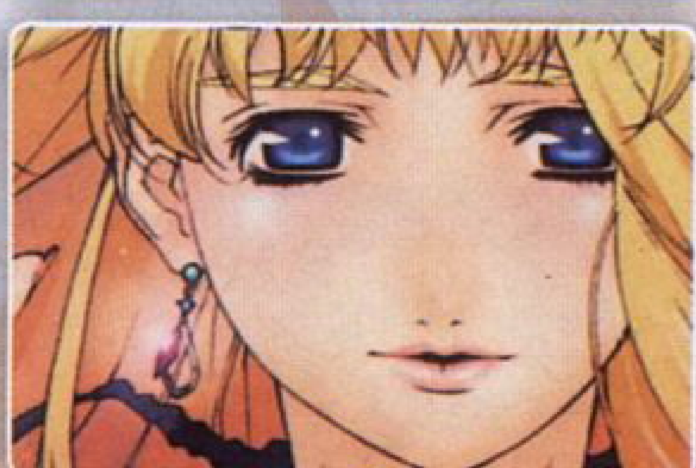
通过成功的商业运作，汤姆·克兰西从一名有着“技术惊险军事题材小说之父”称号的小说大师转变为身价千万的成功商人。也许他所做的这一切正是时下许多文学创作者所怀有的美好憧憬。当然，我们也应该看到，他的成功不仅仅在于出类拔萃的问题，更体现在对军事题材的把握以及对重大事件的预言性描述上。可以说，善于观察和分析成就了他的一切。就像文中看到的那样，到目前为止，还有许多汤姆·克兰西的作品未能以游戏的形式展现在我们眼前。不过我们相信，打着汤姆·克兰西品牌的游戏作品会像他本人那样走向进一步的成功。让我们期待下一款汤姆·克兰西作品的到来！











文 两色风景　美编 木仙

大珠小珠落玉盘



——走过2008的动画巡礼




就在我写这篇文章的时候，2009年的春天正迈着大步向我走来，那咄咄逼人的姿态，宛如不停催稿的魔鬼编辑……回首刚刚乔迁入历史博物馆不久的2008，我们照例习惯说"这真是不平凡的一年"，是的，2008实在有太多值得纪念的事了，也许很多年过去后，我们也依然会对这一年赠予我们的喜怒哀乐历历在目。而现在，站在2009年春这个继往开来的十字路口，且让我们目送它的离去，并盘点它为我们留下的遗产。这时我们幸运地看见，名叫"动画"的那一笔账目，虽不乏一些投资失败的案例，总体却仍然担得起一句"收获颇丰"。那么是时候本着独乐乐不如众乐乐的精神将它们开诚布公，希望能为吃饱了饭后想找些片看的同学提供趋利避害的参考标准。

[漫画改造篇]

自古动漫不分家，两小无猜地穿着同一条开裆裤健康成长，所以2008年里整容自漫画的动画仍旧占据了很多股份。一般来说这些漫画都是有压榨潜力的，所以才有幸被邀请到动画的平台去一展身手，只盼望有钱的捧个钱场没钱的捧个人场。娱乐圈里艺术地管这种捞钱过界的现象叫"演而优则唱"，放在ACG领域，这就是所谓的"漫而优则动"。

《甜甜私房猫》



2008年什么动画最萌？答案当然是《甜甜私房猫》！它本是日本著名猫漫专业户湖南彼方的人气之作，虽然出版的效率慢到一年只有一部呢，读者的购买速度却快得能去追赶神六，才出版了5本就已经累积了500万的销量这点很能说明问题，直教人感慨，这年头爱猫的人可真是多啊……虽然老鼠没有因此变少过。

2008年4月，《甜甜私房猫》动画版出炉，就播映形式来说，也算是全年所有动画中最特别的了，因为每天都能看见一话。理由很简单，太短了，加上OP和ED每话也不过3分钟，基本等于奥特曼痛扁怪兽一场的长度，拿来测量泡面啥时候能吃更是十拿九稳。动画版的《甜甜私房猫》完全承袭原作那种"摆明了就是卖萌，但是卖到你欲罢不能"的甜美风格，简练到不行的剧情极尽生活化，猫猫主角奶声奶气的声音更是萌到人几乎要尿失禁！

动画版的内容框架是照搬原书的，只是中间添入了许多原创情节，不过，一点也不会突兀。104话的长度虽然很可观，实质部分其实也就是一部电影的长度而已，真是怪不得每个死忠都要意犹未尽了，非常期待，这样轻松可爱的作品能够推出第二季。

《吸血鬼骑士》

如果说《噬魂师》燃烧了许多年轻人的梦想，《吸血鬼骑士》则燃烧了许多年轻女人的梦想，这梦想就是……男人果然还是要找帅的。

这部作品的题材常见得就跟大宝似的，但既然那些吸血鬼个个长得倾国倾城，那么就算他们蹲在街边卖萝卜，应该都会有人愿意捧场。可惜的是偷工减料的动画版并未能忠实再现樋野茉莉巧夺天工的画风，就像是不上镜的人拍的照片那样，人物的美型度统统打了个折扣，害许多痴心绝对的女性观众少流了很多鼻血。

不过《吸血鬼骑士》毕竟还是受欢迎的，这点从第一季结束后仅隔半年就迅速推出第二季的效率就能看出。归根到底，是因为它虽然处处标榜着女性向，却并不只是在卖脸而已，玖兰枢、优姬、锥生零之间的三角恋固然是八卦的好题材，看他们仨为吸血鬼和人类的身分而折磨彷徨，同样有一种很虐心的快感，正符合了许多人的审美追求。至于最震撼的地方，动画与漫画没有不同，都是玖兰枢和优姬暧昧着暧昧着就暧昧出了"孩子我是你亲哥"的惊人内幕，"纯种吸血鬼间可以兄妹通婚"的口号更让这作品游走在了猎奇边缘，这种禁忌而甜美的感觉也是相当抓人的……



只是在《吸血鬼骑士》漫画版拖着戏连载的现在，动画版已经给出了一个原创的结局，那就是优姬终于选择了和玖兰枢一起离开黑主学园，虽说这样的安排惹来了一片"我们家零太可怜了"的抱怨之声，但不得不说，还是比较符合人物性格的。

《噬魂师》

这部漫画家大久保笃从2004年开始连载的作品周身散发着万圣节的气质，既扭曲又酷帅。被大老爷骨头社相中为建社10周年的扛鼎之作后，成功从原本半红不黑的状态变成了如今几有民工漫潜质的一线作品，不禁让人想起了当初的《钢之炼金术师》。

死神、灵魂、魔女、魔剑、工匠、拍档、美杜莎——老实说在看见这一字排开的关键词时，第一感觉是“土到北大荒去了”，是大久保的创意将腐朽化为了神奇。《噬魂师》最出彩的地方之一就是它的人物设定，主角不是以“个”而是以“组”的形式登场，你是工匠我就是武器，你要杀人就先把我磨利，如此特殊的合作方式很能给人以新鲜感，而把这么一群人放到个名叫死武专的地方锻炼，则又为这部战斗场面多多的作品染上了青春校园剧的亮色。

基本上所有人都一致认为，《噬魂师》的动画版青出于蓝而胜于蓝。张扬的色彩、流畅的动作与激昂的配乐都是只有看动画才能鲜明体会的优势，当然还有那怪异的画风，在这部作品里，建筑物动不动就用赶超比萨斜塔的姿态发生倾斜，太阳公公和月亮婆婆也永远是一副杀人越货的狰狞嘴脸，身为主角的Soul更是一个满嘴尖牙乱拽一通的小痞子，用正常的审美观去欣赏，这些都算是极丑的了，可做成动画后愣是产生了一种街头涂鸦般的萌感，越看越新奇有趣加顺眼。



除了“玛嘉的声音怎么听都萌不起来”之外，关于《噬魂师》的反对意见是很少很少的，即使有些情节正统到无趣，Kid、Black Star这些活宝的演绎也可以化腐朽为神奇，所以说2008年动画化的漫画中，《噬魂师》绝对是最成功的一部。

《夏目友人帐》

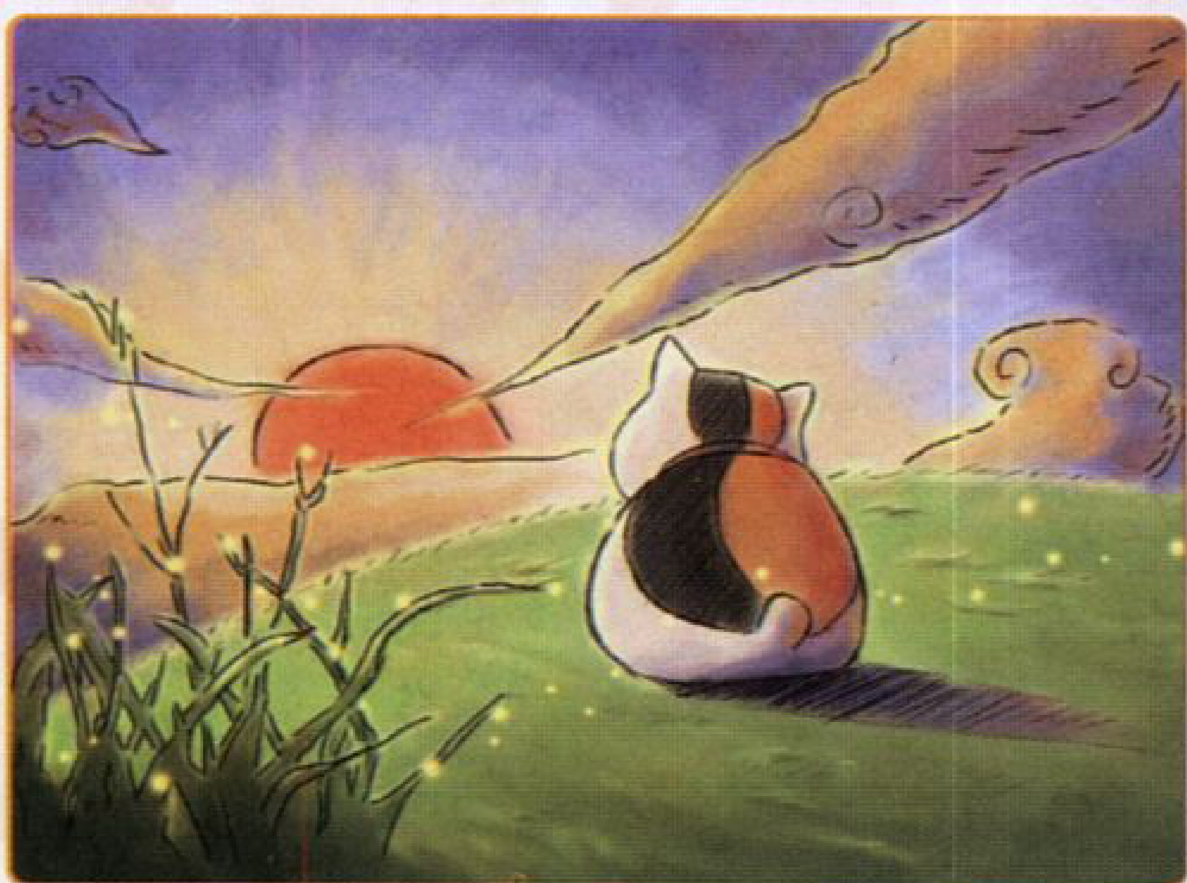


《夏目友人帐》是2008年沁了无数人心脾的葱郁之风，虽是改自少女漫画，适合受众却可以涵盖全年龄。原作者绿川幸是个诚恳但名不见经传的漫画家，《夏目》让许多人认识了多少有些不食人间烟火的她。

说到《夏目》的剧情，其实就是泛滥成灾了的日式灵异题材，与《百鬼夜行抄》、《雨柳堂梦语》、《虫师》等均有着意境上的类似，但是氛围却更轻更柔，不文青也不凝重，忧伤和温暖都是飘逸安静的。妖魔鬼怪在这里都只作过客，折射人情百态却不必担心他们上演毁灭世界的大命题，一切清新健康，就像是那民谣风的ED一样，云淡风轻。

有鉴于《夏目》的每个单元故事都有它独一无二的思悟与感性，所以我们还是来说说剧情之外的萌点吧——那当然就是肥肥胖胖的猫老师了！长得跟个扑满似的却不时爆出大叔腔，偶尔显露出剽悍的真身本质却还是一根逗猫草就能搞定的宠物，真是迷死人了。可想而知《夏目》黑马之后，猫老师的周边有多么走俏了。

2009年的现在，《夏目》的第二部已经迅速和大家见面，依然是那换汤不换药的风格，但我们喜欢的，就是那样不带商业与浮躁的桃源之美。



《神薙》



2008年哪部作品最让人联想起《凉宫春日》和《幸运星》那样一出炉即蔚为话题、引发现象的影响力？答案是武梨绘理原作的《神薙》。有趣的是，这三部作品里都能看见山本宽孜孜不倦的身影。

作为曾以醒目的个人风格引起关注，却因为被专政的关系而沉寂一时的监督，期待看见山本宽日后发展的人显然要比唾弃他的人来得多。欢乐无极限的《神薙》让我们很高兴地看见此人没有辜负群众的期待。虽说《神薙》耐心理理也可以梳出所谓的主线，但喜欢这部作品的人十之八九还是因为薙大人的贱、鸫大人的萌、忏悔妹妹的腹黑、仁和大铁的基情……拿着魔法棒扫除一切害人虫的神棍戏码就让它去吧。不得不说今次山本宽的状态实在太好了，好到他可以坦荡荡地在片子里拿自己开涮或是半Kuso地做了许多广告，美味棒、乳酸饮料、索尼笔记本、蓝光刻录碟……有时候你明知道动机是商业的，但是对方做得如此坦荡，反倒只有五体投地的份儿了，而这些，都是只看漫画所无法领教到的监督魅力。

不过，《神薙》临近结局时的急转直下却惹来了许多争议，不但搞笑不再，甚至还带上了一种很违和的伤感，最后更居然以一个很火星的擦边式误会让鸫沮奔了就算完结，虽然很明显是在给观众们发“第二季再见”的入场券，却有一种断裂式的不自然。话说回来，这何尝不是山本宽的个人风格在作祟呢？这老小子果然是太会玩了。



《黑执事》



《G FANTASY》是日本一个腐味弥漫但又不算耽美向的漫画杂志，面向女性，同时又富含男性也会喜欢的奇幻和喜剧元素。《黑执事》就是一个好例子，不单许多花季少女爱看，我这样的纯老爷们儿也喜欢得紧（一阵心虚的寒意从脚底升起……）。塞巴斯查恩那完美到逆天的外形和能力真叫人心花怒放，心如鹿撞……唔，貌似这不是纯老爷们儿该说的话。

这部作品的卖点很多。久远却不失时髦的英伦背景、开膛手杰克式的血腥杀戮、人与恶魔的罪之羁绊、废柴佣人们傻萌傻萌的荒唐事、傲娇小P孩不为人知的沉郁内心、恶魔执事无论持家还是打架都无可挑剔的绝赞表现……可说是戳尽软肋的典型，小资、暗黑、悬疑、推理、恶搞、配对、热血、纯爱都一应俱全，事实上主角的职业就在暗示我们，这是一部以“服务”为主打的作品。

动画版的《黑执事》节奏较漫画版明快得多，于是没几下就把有限的漫画部分给改编完了，当然只好上原创数，原创的《黑执事》没了原作那种犹抱琵琶半遮面的暧昧，腐得那叫一个嚣张，无论是魔犬变成大裸男抱着塞巴斯查恩有时两次有时三次的摩擦，还是死神格雷尔食指大动飞扑求欢的那种花痴（还是SM味道的！）……都让同人女叫好不已，纯老爷们儿战栗不已……虽然我是看得挺开心的啦……

话说回来，不管对这部作品的好恶如何，以Q版连环剧场形式上演的塞巴斯查恩的一天工作，倒是每个人都喜欢。

《天体战士》



《天体战士》不算大热，但口碑却基本属于"用过的都说好"。这部动画从画面到内容到精神都最大程度地还原了洼田诚的漫画版，甚至原作那每话都不长的篇幅也得到了忠实的传承。不得不说这又是一匹好黑好黑的马。

邪恶组织VS正义英雄的戏码这年头已经可以拿去做兵马俑了，然而《天体战士》将视角一转换，坏人军团的每位大叔顿时都变成了温暖的代言人！他们都有正当的职业和老实的性格，温和谦逊的人品深受附近的家庭主妇好评，反而超级英雄是个靠女友饲养的白面家里蹲，看过此片后除了感觉"地球没有未来"外就是"好想成为坏人的一份子哦！"你可以想像一个绑架了小孩后文质彬彬地打电话去他家报告，却在听说人质还要补习后一边道歉一边将他送走，并语重心长地叮嘱他一定要好好学习天天向上的指挥官——是多么地萌吗！这、这种披着特摄外皮的中年情怀与草根式内涵简直令人泪流满面，这种穿着围裙在打工的超市里开会的小集团简直是犯罪者的楷模！……此外，OP赞，ED赞，那首名叫《羞耻心》的手机铃声也好赞好赞！

《食灵 零》



《食灵》本身是一部走向普通的驱魔类少漫，主角神乐做掉的反派里，有一个名叫黄泉，可能是名字不错听的关系，出场不久即领了便当的她竟被邀请进了《食灵 零》的剧组，掀下了一堆亲情友情爱情的筹码，直到全片结束了才她重新去领便当。这种特立独行的视角不得不让人赞叹制作方的知才善用目光如炬变废为宝。

第一话就给人留下深刻印象的动画不少，完了却挥一挥衣袖果敢另起炉灶的却不多。《食灵 零》的第一话幽了所有观众黑色的一默，就在大家揪着小心肝看完了一群现代除灵师与邪灵的对决时，制作方爽朗地抛出了"他们是拿来凑弹幕的"这一残酷真相。之后这部片子一度转型为有妖魔鬼怪登场的百合片，黄泉与神乐两位玉女你侬我侬的姐妹情真是羞死人了。直到黄泉成为了谏山家族内战的牺牲品，安上了杀生石，失去了养父，失去了正义的立场姐姐的权利乃至人类的身分后，没人可以再用轻佻笑谈的态度观赏这部动画，最后黄泉死在了她一直想要守护的神乐刀下，全片的悲剧色彩也上升到了无以复加的地步。高质量的作画、爽利的战斗场面是许多人喜欢《食灵 零》的原因，但将它刻骨铭记，却一定是因为那些潸然而下的眼泪。



《食灵 零》是自《食灵》的世界观而衍生出的前传，结局之际，也以奇妙而自然的方式完成了与漫画版的衔接，各方面都做得极好。此外有一个共识是这样的：如果想让动画版显得更好看，就去看看漫画版吧。

《交响情人梦 巴黎篇》



2007年可说是交响情人梦年。漫画版、日剧版、动画版全面开花且攻无不克战无不胜，直到二之宫知子去生孩子的现在也没有多少降温。《交响情人梦 巴黎篇》在剧情上不算新鲜，重点是满足粉丝们热爱的瘾，兼排解漫画停刊时的相思之苦。

两季动画版对比，可明显看出《巴黎篇》的正经比例较诙谐占了上风，因而使得这部作品越来越倾向于一部含有轻松元素的正剧，而不能说是"搞笑片"。有些作品会随着角色一起成长。想当初，野田惠还是一个生活在垃圾堆里，靠着"偷"和"蹭"度日的雌性苏门答腊人猿，兴趣是对住在隔壁的千秋学长进行性骚扰，其次才是弹钢琴，而千秋那时还是一个不苟言笑的闷骚王子，最没辙的事情是出国旅行和应付不要脸的野田惠，这时期的笑料随便抓都是一大把。而巴黎篇里，虽然千秋时不时还是要黑线着脸好传达"我跟野田惠只是萍水相逢，大家千万不要误会我们有什么关系，这事关名誉对我很重要"的讯息，彼此的尘埃落定却早已经是不争的事实，所以在他们双宿双飞展开美好的旅居和学习生涯后，无厘头的笑点自然也就相应收敛，而把重心更多地放在了音乐梦想这个一度被喧宾夺主了的主题上。



千秋成为了知名乐团的指挥，野田惠成功举办了第一次的个人音乐会，无论造诣还是心态，两个人都已经有所成长，加上异国风情的配衬以及一群新配角的烘托，《巴黎篇》的"是处"，还是大大有的。虽然、虽然我真的很想看到野田惠在巴黎街头翻垃圾桶的身影……(这是什么恶趣味！)

[冷饭热炒篇]

如果我们把电视比作洞房，那么每一部刚刚跃登荧屏的动画就好比是新出炉的黄花大闺女（不是面包么……），至于第二次第三次第N次进宫的那些呢？就好比是重婚（大误）。此分类所搜罗的，就是那些淌过前世来到今生，死灰不熄继续发光发热的案例。

《秀逗魔导士REVOLUTION》

《秀逗魔导士》的第四部TV推出时，我才发觉莉娜已经把"我是天才美少女"的口头禅喊了10年了，这么一想不禁悲从中来，为她那连10毫米也没有增长的胸围……

承接上一季的剧情，《秀逗魔导士REVOLUTION》说的是莉娜和她的活宝同伴们为了寻找在上一次战斗中失去的武器"光之剑"而再度踏上旅程。故事并不是重点，反正找到最终BOSS并把他当地毯踏过是每一季的惯例，舞台从陆地蔓延至大海也基本没差，重点当然还是莉娜与相声搭档默契的吐槽与被吐槽，是他们与加梅里亚及杰路刚奇士重逢时的欢欣雀跃，是林原大神的声音念出"龙破斩"咒文时的飒爽英姿，是那每一季都会出现的，有着动人美腿的人鱼小姐……

跟许多有年头的冷饭一样，《秀逗魔导士REVOLUTION》的问题在于如果不曾看遍78话的TV、6话的OVA以及5部剧场版，乐趣就必然大打折扣，甚至在老派的人设与世界观面前一脸茫然。从画面上看，本季的人物有回归第一季的倾向，为了解决第三季的遗留问题，情节与原作的差距也进一步被拉大，莉娜的元气与高里的笨蛋都显然是照顾新时代观众的审美而作出的调整，总体仍是在服务老粉丝。

当然，看这季最令人意外的，其实是故事被拆成了两半，第四季只是个许多东西没交代完的坑，不过不要紧，在把名字偷懒地改成《秀逗魔导士 EVOLUTION-R》后，这个坑已经逐渐被第五季填平中。



《超时空要塞 边境》



2008年是"《超时空要塞》系列"25周年，25周年，在这个漫长到打酱油的小孩子都能生出个小孩子去打酱油（真是拗口的形容）的时间面前，就像许多人说的那样，"任何问题都不是问题了"，于是这部最新的《超时空要塞 边境》可以说在诞生之际就乘上了爱的东风，以至于令无数人拍案惊奇的第一话之后不计其数的画面崩坏都有了宽恕的理由……这种时候，反倒是那些从未接触过该系列的观众比较敢于仗义执言，半路出家的和尚面对大佛毕竟是不会有资深方丈那么强烈的感慨啊……

用总监督河森正治的话来说，本作比以往的"《超时空要塞》系列"都更加回归原点。那么什么才是超时空系列的原点呢？以整个宇宙作舞台的纷呈大战？超越光年摇撼人心的歌声？拭干血泪直面自我的勇气？或者是简明扼要却最具概括意义的一个"爱"。如林明美的眼泪，如工藤真与玛奥的一吻，如阿鲁特兰卡及谢丽尔的情结。当然机体和战舰上的复古也是"原点"的体现之一（最明显的莫过于女武神和25号战舰），结合与时俱进的技术和表现力，犹如看到不同时代的交叠错综。

在系列作里，歌声往往有着比战斗更重要的意义，《超时空要塞边境》里的歌姬分别是雪丽·诺姆和兰华·李，因此我们收获的听觉美妙也是两人份的，动画配乐女神菅野洋子与坂本真绫、中岛爱、May's灵魂附体更是有着天籁低回的感动！事实上只冲着华丽的歌战与迷人的"星间飞行"手势，这盘热炒的冷饭就值得一再食用。

《龙珠 归来！悟空和他的朋友们！》



同样过25周岁生日的还有万千读者心目中的神作《龙珠》，关于这部作品的启蒙意义以及对后世的深远影响，真是多打一个字都算废话。2008年，《龙珠》暌违多年的动画与我们见面了。这部名为《归来！悟空和他的朋友们！》的OVA既短又欢乐，只能算是陆续而来的庆祝活动之前的一个先行官而已。片子的内容大打怀旧牌，将《龙珠》中经典的人物和绝招华丽丽地堆砌了半个小时，许多估计鸟山明本人都忘到下水道里去了的设定都被捞了回来，完善成一幅爱意横流的拼图。

故事的时间设定为打败魔人布欧的两年后，敌人则是昔日BOSS弗利萨的旧部，来势的确是汹汹，只可惜在强大到可以把地球当生鱼片的悟空一行面前，就只有被聚众调戏的份儿，所以说是十分欢乐的。当然更欢乐的是昔日骄傲冷酷的贝吉塔已经彻底傲娇化，不需要同人女的YY就自动自觉地跟悟空公然打情骂俏，那侧过脸撅起嘴发出一声"哼"的表现实在是好、好萌哇……冲着这个，即便这部OVA不具备剧情上的推荐力，仍旧是2008动画榜单中值得留下的一笔。

《圣斗士 极乐净土篇》

如果要在八十后心中找一部地位能跟《龙珠》媲美的作品，那大概就是《圣斗士星矢》了。如今鸟山明基本退休，只偶尔出山画点短篇，娱己娱人，反观车田正美始终坚守着漫坛的一片阵地，用上个世纪的编剧手法继续推出新作……并不时曝出他对动画版《圣斗士》的制作干涉过多，以至于得罪了许多人的八卦传闻，从这里我们可以看出，车田老师是真把五小强当成自己生的了（换言之，他把自己当城户光政了……）。



《圣斗士》曾推出过114话的TV以及5部剧场版，罩杯相当傲人，公然最优秀的冥界篇更被拿来做成了多部OVA，例如2008年的6话"极乐净土篇"，对此，许多人最大的感想是……这个坑终于是填完了，叹息之墙终于变成了豆腐渣工程，SM女王雅典娜终于不再练瑜珈，太阳跟地球终于破镜重圆，星矢终于被一箭射成了植物人……

不过，若以为今后的日子我们就可以告别小宇宙的话那可就大错特错了，据可靠噩耗，"天界篇""冥王神话"之类的圣斗士衍生物还将以超生游击队的勇气陆续问世。这种时候我们该作何感想？唔，只要扶墙就可以了……

《机动战士高达〇〇》

如果想萌，想配对，想被狗血喷满脸的愿望都能在一部作品里得到满足，那么，就去看《机动战士高达〇〇》吧！

2008年推出的《高达〇〇》第二季，时间的舞台被挪到了"Mission Incomplete"之后的四年，演员除了刹那一行外还有新生的天人。第一季的残留问题如洛克昂之死、四台新的高达、伪世界和平、新组织的诞生等，统统得到了解答。每一话在临近结束时都会突然来个打鸡血式的超展开，从而把人们的目光吸引向下一话。

故事的主线依旧是四名高达驾驶员的成长，主角机背上的罗锅依旧高耸，水岛精二"要把这部高达做成女性向动画"的宣言依旧有效，所以，男同胞之间你是风儿我是沙的基情故事还、还在继续……但这些不是最大的问题！最大的问题是，是一度被捧上神坛的黑田洋介即日益崩坏的编剧水准。比如第7话，玛丽娜莫名其妙的回归与莫名其妙的背叛，比如第11话，出现了裸飘中的意识交流，比如第14话，玛丽娜的歌声穿越天际……这些都让观众泪流满面地质问，黑田洋介，你的下限在哪里！记住你不是在给《超时空要塞 边境》编剧呀！

"他们在战争的世界里一点点了解和平，而我们在和平的世界里一点点了解战争"——好吧，甭管第二季有多少神棍之处，《高达〇〇》想要传达给观众的核心理念至少还是没变。即使有些假大空，美好的出发点仍旧值得我们捧场。这，大概就是许多人一边骂一边坚持看到完的原因吧。



《再造人卡夏》

末世的天空下上演着生与死的古老命题，比起毁灭，孤独才是令人绝望的梦魇。这是《再造人卡夏》试图让观众一同思考的生命真谛。比起上述那些大名从过去一直扬到现在的经典，历史悠久的《再造人卡夏》并未在2008的大海里激起巨浪，只有静心品会过的人才知道它所制造的旋涡是多么令人不可自拔。

《卡夏》本是1973年10月在富士电视台放送的TV动画，1993年曾以OVA形式复活一次，2004年亦曾经推出过电影版，也算是特摄英雄题材的长盛之作了。

失去记忆的卡夏，忘记了自己曾经杀死过这个世界的太阳，却必须受到人与机器人个个想要置他于死地的罪罚，虽然卡夏不断再生的能力比小强还小强，但他却敌不过锋锐如刀的寂寞，其实整部动画就是卡夏自我寻找与救赎的历程，看似架空，其实也是我们每个人都会有的彷徨。

虽然人设复古得让人一看就穿越去圣斗士时代，但请不要错过这部确然有着"经典"依据的作品。



[小说改造篇]

有些人会写作，所以他们成了作家，有些人会画漫画，所以他们成了漫画家。如果只会写作的人想要成为漫画家那该怎么办？答案是去写轻小说。因为近年来，动画、漫画、轻小说到各自领域串场的情况已经屡见不鲜了，它们三个就是吉祥的一家。

《死后文》



初接触《死后文》这个题目，会以为这本书里写的都是祭文、遗嘱、家祭无忘告乃翁之类的东西，于是很担心地想这摆在书店里真能卖掉吗……其实雨宫谅写的这个故事类似传说中常见的"托梦"，心愿未了的死者在过世之际，通过死神邮差给仍在生的某人寄去一篇"死后文"，传递感谢、鼓励、歉意、祝福之类的美好意念，这样的设定当然是极其正面的，然而第一话却拍得极尽暗黑，绫濑明日奈的瞬间黑化不知道吓得多少人不敢往下看，虽然这种于地狱眺望光明的凄婉就某种意义来说，的确有一种物极必反的救赎力量。当然，之后的其余话数均十分抒情、温和、忧伤，完全是治愈系的风范了，虽说情节没有了张力，许多观众的好感度反而提高了。这件事告诉我们，"虐心"是一把双刃剑，它可以让你学会珍惜美好的事物，却也会在你的心里投射下难以消散的阴影。



《狼与香辛料》



快欣赏之余还能有所收获的作品，无疑会是许多人居家旅行的必备良药。不得不感激身为原作者的支仓冻砂，世界上读理科、具备经济学知识和文学素养的男生很多，但是想出用一条大裸狼来将它们点石成金的，却只有他一个。

风吹农田，金黄的麦浪此起彼伏，若隐若现地，我们看见了一个狼耳少女光洁的裸体……唔真是美好的画面，乍看之下根本想不到《狼与香辛料》是一部商旅题材的作品，就像初见贤狼赫萝幸福吃果果的模样时，除了被萌出犯罪念头之外，完全无法产生对丰收之神应有的敬畏。

说到《狼与香辛料》中的商学知识，固然用了许多专业术语作为包装，但因为有了浅显的案例作为参考，十分通俗易懂，可说是寓教于乐的典型。像这样愉

当然比起上述特点，私人更加迷恋这部作品中淳朴的田园香气，幻想中世纪的欧洲乡野，有这么一辆马车满载稻草、姑娘、以及一份朦胧的爱情，摇摇晃晃地驶向远方，于生活在水泥森林里的我们，无疑是心驰神往的。



《我家有个狐仙大人》



狐狸永远是神怪题材的大腕，新时代的狐狸可不屑像老祖宗们那样专干些有伤风化的事情，除了抛媚眼，他们还有更多施展魅力的方式。《我家有个狐仙大人》中就有这么一只天狐空幻，忽男忽女，可御可萝，且攻且受，原形还宛如一只金毛的萨摩耶，真乃老弱病残孕通吃的萌物是也。

说到《狐仙大人》的总体故事框架，基本是轻松和紧张各占一半，轻松的是那些在家里，在校园的生活乐趣，紧张的则多与妖魔鬼怪的来犯相关。除了主角空幻，其他配角也是好玩得紧，比如年轻力壮的居家好男人高上升，比如天真无邪的正太小弟高上透，比如跟现实社会严重脱节的无口巫女三槌红，比如开便利店的拜金土地神惠比寿……作为柴村仁的处女作，老实说《狐仙大人》的文笔和情节都有待加强，然而这帮各异其趣的人马，却有效弥补了戏力上的不足。此外，由于他们都比较不擅长表达内心，所以彼此的牵绊基本是通过日常的相处慢慢养成的，自然而然，就情比金坚。

此外对于这部作品，一定要注意的是，千万不要跟卖弄糟糕的《我的狐仙女友》搞混了。

《龙与虎》



有想像力纵横捭阖的轻小说，当然也会有返璞归真，无招胜有招的轻小说。《龙与虎》就是绝好的例子，虽然题目很威猛，但其实不含任何幻想成分，就只是描述一所学校里，少男少女们的友情和爱情。面恶心善的龙与短小精悍的虎（这样形容真的好吗……），身为主角的这两位各自有暗恋的人，组合成互助联盟后，彼此的关系却越来越微妙，他们的"结果"可能并不难猜，但一整个"发展"的过程却妙趣横生得让人惊讶。

如果《龙与虎》的重点只是那无心插柳柳成荫的戏码，那么它不会有现在这样的人气指数，作为最难演变出新意的校园题材，它的好看之处在于充分挖掘了每个主角的萌点，并为他们建立起交集。光是龙儿、大河、北村、小实四人就已经能演变出多种可能，再加入亚美和学生会长，情节就变得更加丰富，然而这又绝不是单纯的多角恋，而是错落有致，青春期所特有的千丝万缕。



就改编的态度而言，《龙与虎》的动画一点也没有丢原作的脸，画面、节奏、风格与情绪，全都表现得丝丝入扣。塑造得最用心的莫过于大河了，也因此，她成为了继高木直子之后，又一个萌杀中国男青年的豆丁娘……

《魔法禁书目录》

《魔法禁书目录》是光看题目就让人浮想联翩的那类轻小说，世界观也的确铺陈得非常有趣——幻想出一座都市，里面满是研究开发超能力的学校，形形色色的能力者中，有一个人却什么也不会，他就是男主角上条当麻。矮子里拔将军原本是少年幻想作品的主流，后果是经常会陷入"强、更强、更更强"的升级怪圈，于是乎，将军里拔矮子反而成为了一种反其道而行之的创意。"无能力者"的当麻，却可以用右手施展一招"幻想杀手"，抹杀其他能力者创造的不思议现象，仿佛《爱丽丝学园》中的"无效化爱丽丝"，仿佛《海贼王》中专门克制能力者的黑暗果实。

故事其实很精彩，但是看着看着却让人忍不住吐槽"你是不是起错题目了"，因为所谓的"魔法禁书目录"仅仅是第一篇章的内容，迈入讲吸血鬼杀手的第二篇章后，茵蒂克丝就基本变成了一只萌萌的宠物，无数人因此惊呼"女主角这么路人真的好吗?"，第三篇章重新拾起了第一话就提到过的"超电磁炮"，内容彻底跟题目没有关系了……这就不禁让人想起了很受同人女欢迎的《家庭教师里包恩》，从很早以前开始，里包恩的存在感就已经跟空气没差了……



《图书馆战争》



要说2008年动画化的轻小说，创意上最别致的还属有川浩的《图书馆战争》，从题目上，就能感受到一种小题大做、煞有介事且理直气壮、严阵以待的特质。想说这是个冷笑话吧，角色们的表现却又认真得让你轻佻不起来。该书的核心冲突是一种名叫"媒体良化法"的专制规条，这个乍一听不是很能理解的东西在中国却有一个非常大众的说法，那就是"和谐"。在和谐的法律约束之下，书籍的真正价值与读者的阅读自由受到了妨碍，"图书特种部队"于是应运而生，为看保护人们想看的书而与政府作着旷日持久的斗争！

……老实说，《图书馆战争》的设定是夸张而漏洞百出的，但就是这样的不拘小节，才更显出了这部作品的别出心裁。话说回来，这部有着青年向嘲讽与少年向热血的作品，同时还很注重少女向的小心思。高挑元气娘跟冬瓜面瘫男的爱情故事虽然不够梦幻，但也足以让我们解读出"很童话"的韵味了。此外，在不真实的设定里，重新寻找回看到一本好书时会有的单纯快慰，确是一种无比真实的美好。

《魍魉之匣》

上面说的都是轻小说，作者年轻，面向的族群也年轻，《魍魉之匣》却不然，这部京极夏彦的名作更适合有着一定阅历和心理承受能力的读者（这个理论的依据之一是，真人版是阿部宽主演的，宽叔耶！一脸"猜猜我有几个孩子"Feel的宽叔耶！）。凝重压抑的气氛、层层递进的惊悚、抽丝剥茧的悬疑，这些都是《魍魉之匣》迷人且慑人的魅力，作为一部结构严谨的推理大作，观看时也需要多付出一些专注与耐心。

故事越往后，令人叹为观止的成分越是丰富，乱伦、731部队、匣中少女这些浸淫着罪恶，准十八禁的内容简直要令人透不过气来，于是刚开始看这部动画时，对Clamp人设的微词或是"百合"之类的调笑，全都没有心情再提，看完全片的那一刻，手心中攥满了冰冷的汗水。猎奇并不是这部作品的主旨，但也正是因为猎奇，让《魍魉之匣》成为了2008年的动画中，最震撼的一笔。

然而，我却不想用"安可"对这部表示赞美。有些作品就是这样的，看了不会后悔，却就是不想再看第二次。



《铁达尼亚》+《药师寺凉子》

眼见如此多文学界的后辈乃至大后辈都在屏幕上留下了"到此一游"的身影，身为许多中国人日本文学启蒙作者的田中芳树老爷子也坐不住了。2008年，田中有两部作品被动画化，分别是《铁达尼亚》和《药师寺凉子事件簿》，前者是很有银英范儿的架空世界SF作品，欣赏的时候只要别满脑子"You Jump，I Jump"的泰坦尼克穿越，应该还算是蛮愉快的体验；至于后者，我最大的感想是，凉子大人动起来也好女王呢！好想被她拿高跟鞋砸死哦！（……）



对于许多田中迷而言，萌上此人等于萌上了一只鼹鼠，你不知道它什么时候又会挖出一个新的坑，而作为粉丝，惟一的选择也只有见坑就跳（问题是此人除了《银英》之外的所有作品都是坑！……包括《银英》的外传呀哈哈……）。《铁达尼亚》和《药师寺凉子》最严重的问题也就在此，即便看得再愉快，结局到来的刹那，还是只有"噗通"一声，跌回现实。

[游戏改造篇]

改自漫画、改自轻小说的动画后，轮到改自游戏的了，至此可以大声地说，"改编"已经成为了动画市场的主流！说得好听点，那是让优秀作品的美感染到不同领域的受众，说得直接点，就是"能多捞一点钱为什么不啊？"话说回来，改自游戏的动画，发挥空间还是最大的，面目全非至耳目一新，也算一种功力。

《龙之塔》



2008年，最成功的游戏改动画莫过于《龙之塔》，对于这个未经考据即脱口而出的结论，只需看看"回老家结婚"这句台词的流行度就知不必怀疑（决定了，交完这篇稿子，我就回老家结婚……）。提起《龙之塔》就不能不说它的第一话，以"梦与现实"的形式交错上演的表里两篇真是太赞了，当然后遗症也是很明显的，那就是之后的话数再怎么努力欢乐，也敌不过结婚与触手的力量……这就是所谓的曾经沧海难为水了。

说到《龙之塔》的原作，如果愿意谷歌一下，你会发现它能被改成动画实在是太神奇了（在看着那截图时，我失态地把它误会成是小精灵吃豆了……）。这么一想，勇者斗恶龙的RPG框架便也没什么好挑剔的了。

脚踏实地的正统辅以小打小闹的轻快插曲，使得《龙之塔》张弛有道，结局到来的那一刻，无数人的恶趣味再次得到了满足。塔外有塔，BOSS外还有BOSS也就算了，身为勇者的主角们居然还公然换妻！至此《龙之塔》的题目彻底没有了存在必要，《结婚塔》、《换妻塔》或者《结完婚换妻塔》才是值得普及的王道……

《Clannad》



《Clannad》第一季的人物安排有比较明显的后宫嫌疑，然而故事本身却脉络分明，基调感性，再加上一个个如花似玉的萌娘和那首"团子、团子、团子大家族"，让人很难不产生好感。相比之下，2008年的《Clannad～After Story》结构就要简单许多，除了开篇几话还有春原兄妹等配角乱入外，往后基本都是朋也跟渚的对手戏了，据说，这也是游戏最精华的所在。

毕业、工作、结婚、怀孕、生子，生活就是这样平淡自然的事情。其实两季《Clannad》的风格是很相似，都有从脆弱到坚强的振作，都有不离不弃与相知相守。只是《AS》里的戏剧冲突没有那么明显，或者说，更加贴近真实的人生。即便仍有痛楚、忧伤，也始终怀着一颗感恩的心去面对。我想这就是成长了，寂寞不再，也是因为有了爱的陪伴。

看《AS》，最难过的地方，必然是体弱多病的渚生子后死去的那幕。悲剧的意义在于将美好的事物残忍地毁灭掉，然而这一天会到来，朋也和渚又何尝不知道？那么，为什么还执着地选择一起走下去？

一定是因为，他们只有彼此。这份信仰，即使被死亡隔阂也永不褪色。



《ef - a tale of melodies.》



Galgame改编的动画中，《ef》是值得被记住的一部。跟原作一样，动画版《ef》拆成了两部放送，2007年我们看到了《ef – a tale of memories.》，2008年则是《ef – a tale of melodies.》，题目乍看下很容易混淆，但好在两部都是Galgame改编的动画中屈指可数的好物，难得的是负责制作的SHAFT公司还是第一次接手此类题材，而新房昭之和大沼心这次没有大玩画面游戏，而是将原作中那几个独立成篇又相互关联，充分表现人与人之间微妙缘分的单元故事展述得娓娓动人，同时不忘渲染上只属于他们的独特风格——就实在很值得我们顶礼膜拜了。

《ef – a tale of memories.》中有三组配对，《ef – a tale of melodies.》缩水成了火村和优子、久濑和瑞希这两组，舞台都叫音羽，其中一个还真的得说英语（好吧，这个场合不适合说冷笑话……）。除却画面所带来的感动一如既往地出色外，声优通过话语展示的演技更让人眼前一亮，与角色举止的契合度更堪称天衣无缝——有趣的是，那却是一种既不自然也不写实，只能在舞台剧里看见而不能从生活里找到案例的作派，换言之给人的感觉很做作（非贬义），实在是一种有趣又大胆的表现形式。相比之下，火村和优子落跑的那个原创结局可说是无伤大雅、瑕不掩瑜了。

《真实之泪》



"想哭"是石动乃绘的心愿，也是许多观众看过《真实之泪》之后的感受。这部名义上改编自游戏的动画，虽然从头到尾没把原作放在眼里，却至少对相同的主题进行了良好的贯彻，看罢之后一话后，"神作"的呼声登时响成一片。

观赏Galgame改编的动画，有些包容还是必要的，比方说过程里的后宫待遇到结局时可能就取舍得仅剩一个。《真实之泪》往小了说是三角恋的故事，往大了说……是六角恋的故事，爱情是永远的主食，"失去了眼泪"则是其中的独特配料，其他像是"喜欢上自己的妹妹"这样的桥段……就只能说是非常多余的老鼠那啥了。

安静的汤浅比吕美和活泼的石动乃绘，风味不同的两位美少女自然是各有各的拥护，所以认为真一郎选谁才是对的没选谁就是错误——这样的意见都是不客观的。关于现在给出的结局，真一郎最后对乃绘说的那句"我喜欢比吕美，但是打动我内心的是你"其实很能说明问题。抉择虽然艰难，却是正确的，比吕美得到了幸福，真一郎也终于可以实现为她拭去泪水的梦想，乃绘没有输，她赢得了真一郎的心，也找回了被外婆拿去的泪水。

除了爱情，《真实之泪》另一个温柔美好的地方，那就是对梦想的追求，这部分，主创用了一个"飞翔"的故事作为隐喻，委婉地表达了一种永不言弃的励志，诸如此类含蓄的细节，也都为这部动画加了不少的分。



[无中生有篇]

所谓的无中生有，通俗来说就是“原创”。在这个热衷于改编和炒冷饭的年代，凭空生出一部作品堪称是一种珍贵的勇气，遗憾的是，这一类型每年都不是很多，值得一看的更是少之又少，所幸，以下 4 部都还有脱颖而出的价值。

《海马》



每一年都有不少作品新鲜出炉，每一年也都有不少作品默默蹲墙角，我们称之为冷门作。我一直觉得“冷门”这个词是不能滥用的，它像是一直倨傲的骨气，不随市场主流，不与大众审美观同流合污，并且——不是没有价值，所以因为“太脑残了”之类恶评如潮的理由而被世人抛弃的作品，根本不算入了“冷门”的门，为什么呢，因为至少它们在烂片领域是很热门的……

说了这么多其实是想要引出汤浅政明的这部《海马》，这部作品完全符合上述的冷门标准，不能红的原因我想跟设定没有关系，主要还是因为风格上的复古，那画面，那人设，让人看了之后马上能联想起手冢治虫他老人家脸上的皱纹，这种毫不亲民的门槛上来就拦掉了一大批浮躁的观众，以至于喜欢这片的人必须胆战心惊地祈祷那惟一一家有兴趣的字幕组千万别拂袖而去……

《海马》的故事其实很简单，世界观也并不复杂，实验色彩浓厚，但绝对不是在玩故弄玄虚的意识流，而是通过美术效果的运用来展示一种奇妙的想像空间，这些都是汤浅政明最喜欢和擅长的那一套，而我们需要看的，正是这种不萌不热闹不商业的“缺点”所衬托出的独树一帜的趣味。总而言之，《海马》好赞，不看遗憾。

《道子与哈金》



尤其是开篇满溢着渡边信一郎特有的气场，十足让人眼前一亮。

主线既不具体也不连贯，剧情不强大，故事基调不时让人感觉沉郁且松散，风格总在写实与夸张中摇摆不停——虽然《道子与哈金》能够为喜欢吹毛求疵的人提供充足的弹药，但是一句“那些同时却又散发着独特的魅力”就能化作固若金汤的盾牌。说真的，只要道子能够把持着那与身材一样火辣的女强人风采，喜爱这部作品的观众冲着那股子南美野性都会捧场到底，可谁知道 10 话过后它竟越发冷感，最不能忍的就是道子软则软矣，居然还被推倒了……那一刻，支撑着许多人观看此片的那根柱也跟着倒了……即便哈金成长得越来越坚强，被欺负了干架也要讨回来，也不能抹杀我们心头的阴影！

渴望自由的弱气女哈金被破窗而入的彪悍女逃犯道子呼啸着从做牛做马的生活中劫走，原本毫不相干的两个人从此踏上了充满冒险的不思议逃亡之旅——这样的简介光是看都让人觉得很过瘾。“很酷很有型”，对于《道子与哈金》的评价，有这句其实就够了。不愧是推出过《混沌武士》和《死亡代理人》的 Manlobe 啊，说是动画，画面的张力以及节奏的躁动都完全是按照动作电影的派头在打造，那样的公路片风格很容易就让人想起了《星际牛仔》，

《亡念之扎姆德》



名字念起来很拗口的《亡念之扎姆德》是骨头社策划了两年以上的作品，有着《强殖装甲》式的变身、《青之六号》式的世界观设定和《最终流放》式的末世氛围。诚然扎姆德这怪物的造型与解释很有点另类，但是由此衍生的戏剧性和内涵却又在情理之中。

架空的舞台搭建得足够细致，爽利的战斗场面在开始时曾经占据着很大的篇幅，大部分人的眼球就是这么被吸引过来的，但是慢慢慢慢，几话过后，故事的重心却披露是在讲述人与人之间的关系，以及那些基于不同立场而存在的冲突，其中对于战事的渲染很明显是在表现一种深沉的批判。“你究竟是为了什么而诞生在这个世界上”，类似的以生死、尊严为主题的动画，骨头社已经做得游刃有余，《钢炼》就是一个好例子，现在又多了一部。



有趣的是，《亡念》因为有吉卜力人员的参与制作，因此片子的许多地方含有明显的宫崎骏元素，比如少女与飞行器让人想起《哈尔的移动城堡》，现实之神像是《幽灵公主》中的森灵，多文明冲突的背景好似《风之谷》……有些强大的粉丝干脆以此为依据，参考宫崎骏作品去推理《亡念》的发展了。

到了故事的后期，《亡念》变成了一部拥有各种概念、谜题、伏笔的作品，故弄玄虚的部分多到最后也没讲明白，这点惹恼了许多人。什么都想表达的后果很可能是什么都表达不全，《亡念》的错误是太过贪心了。

《反逆的鲁鲁修 R2》

虽然《反逆的鲁鲁修》里的世界格局和政治抗争曾经惹来口水战，但是鲁鲁修会怎样书写他的时代却仍旧是教人极感兴趣的事。于是《R2》顺利再开，ED 仍由 Ali 演唱，身材很离谱的角色们身上，也依然有着 Clamp 大妈们揠苗助长的犯罪记录。

从鲁鲁修成功弑君的那一刻起，《R2》的剧情就突然穿上了美特斯邦威，开始不走寻常路。鲁鲁修登基成为布列塔尼亚帝国第九十九代皇帝、朱雀站到鲁鲁修一方成为骑士 Zero、黑色骑士团集体叛变、玛丽安娜迅猛染黑、娜娜莉重见光明并站在了哥哥的对立面……这一路的剧情可以说是极尽跌宕与起伏，狗血神棍齐上阵，编剧和监督玩弄观众的手段已经到了登峰造极的地步，每个礼拜都必然针对上一话的剧情进行一次颠覆，每个礼拜吃了便当的人都还是有把它吐出来的机会，对此我们能说的，似乎只有一句话：“……我真是猜不透你呀。”



与朱雀一起在所有人面前做一场好戏，然后带着揽下的所有罪过前往地狱，还人间一个干净——《R2》的最终结局几乎要让人把晶状体都跌碎，从中我们可以看出鲁鲁修城府之深已经到了匪夷所思的地步，而另一方面，他又具备做好事不留名的雷锋精神，枭雄已经不足以形容他，鲁鲁修这个人，是一个不折不扣的“鬼才”。

最终的那幕，C.C. 一身罕见的着装躺在一辆马车上，这个类似《狼与香辛料》的场景燃起了许多人“车夫就是鲁鲁修”“从此他们过着幸福的生活”的希望，至于是还是不是，这一次，我们只能用自己的脑补去完成。

[动画电影篇]

其实，此名目下的众多作品都符合"漫画改造""冷饭热炒"或者"无中生有"的标准，区别只在于它们是剧场版而不是TV，长度的不同，意义的不同，投入的不同，出来的效果也就不同，至于观影之后是肯定还是否定，就得看我们的标准同还是不同。

《河童之夏》



要说2008年最具艺术价值的日本动画电影，首推《河童之夏》(因为《Wall-E》是欧美的……)。这是一部能让人想到很多很多的作品，就像是原惠一01年所执导的蜡笔小新剧场版《大人帝国的反击》一样，带有一种淡淡的忧伤，暖暖的乡愁。

久远的神话传说，清新的夏日风情，经由一只走错时代的河童发生串联，人与自然的真理就这样得到了透析。基本上，《河童之夏》可分为两部分去欣赏。其一是幸福，纯粹无暇的幸福，表现为河童小咕与人类家庭的温馨共处，一起玩相扑，喝醉酒后跳求雨舞，亦或是康一抱着小咕，在清澈的水间穿梭跳跃的无忧无虑；其二仍是幸福，却经过了心酸的考验而成就，好比小咕走投无路爬上东京塔时，所看见的云层中翻涌的龙神，或者是接到妖怪的来信，从此在世外桃源般的天地里安宁地生活。发生在两种幸福之间的伤痛与无奈，像老狗奥桑的去世，父亲断臂的再现，八卦爱好者无休止地跟拍骚扰，同龄人恶意的排挤等，则都是成长所必须付出的代价。

旧旧的屋子里有座敷童子在歌唱，上了岁数的老狗可以用心灵感应进行对话，类似的不思议现象，所指代的是这个先进社会中逐渐流失了的，对自然的敬畏，对纯真的幻想，间接批判了现代人不知感恩，不懂满足的功利与自满，这样的譬喻手法宛如童话，不多说教，却更有教人反思的力量。

《无皇刃谭》

《无皇刃谭》是骨头社的原创剧场动画，思路上比《河童之夏》要简单得多，就是一部精彩淋漓的古装片而已。故事的舞台是一个颠沛流离的风云乱世，主角"无名"身上有着英雄所必备的侠义精神与潇洒气魄，说着名字早已舍弃，只愿意过自由自在的流浪生活，却因为一个来自明国大陆的正太再度卷进杀戮之中，腥风血雨重临。

《无皇刃谭》的总体意境营造极好，片中运用了多种元素来重现那种金戈铁马的豪情与古色古香的浪漫。拿占据了全片重要构成的打斗来说，剑、鞭子、双刀、长枪、短斧、弓箭、火枪，这些复古的武器丰富了交锋时的可看性。此外就是音乐，洞箫、琵琶等乐器演奏出的律动填充着每一个亢然或委婉的场景，唯美而不失大气。

不止一个人评价《无皇刃谭》有《精灵守护者》的影子，那是因为两位主演同样是守护与被守护的关系，彼此之间有着一份从"再三戒备"到"放下芥蒂"的过渡阶段，话说回来，一个淡薄名利、独走江山的浪人居然愿意为一个素昧平生的正太两肋插刀，如此微妙的羁绊真有一种年下攻的腐味(喂喂)……无怪乎除了喜欢武侠的男孩爱看之外，女性观众也非常爱看(求你们了，别当基片看……)。



此外绝对不能忘记提的便是这部片里出现的汉语，那充满娱乐性的汉语，用非常吃力的方式表达着他们对友邦的爱。面瘫的罗狼大人严肃说出的"难道这里只有这等好色"永远留在我们的心中！

《空之境界》



2006年末，ufotable公司以前无古人后也不一定有来者的魄力宣布了要把《空之境界》的7章小说全部搬进电影院，2008年，这个类似愚人节话题的决定竟然果真兑现出了大丰收，实在令粉丝欲仙欲死。虽说《杀人考察(后)》因故延迟到了2009，但至少目前，7部剧场版已经被全部出齐。

由于《空境》的小说每章都颇厚，因此压缩进两个小时的电影里就势必得进行一些删改和结构调整，某些细枝末节的地方也进行了加工，例如两仪式与黑桐的接触就多了不少微妙的描写。充满意境的画面，搭配空灵的配乐，着实令人惊艳万分！尤其是坠楼、飙血之类与死亡有关的场面，冲击效果十分惊人。战斗部分的华丽也远比读小说来得更加强烈，拿两仪式与浅上藤乃在台风侵袭下的大桥里的那场对战作例子，快节奏的过招所传递出的酣畅与纯文字的表现方式相比，始终是直观、痛快太多了。不过，从《伽蓝之洞》开始，动作上的连贯性、特效之类，比前三部都弱了不少。



小说版《空境》是不按时间顺序排列的，错综的时空加深了内容的晦涩，这个特点在剧场版里更是体现得淋漓尽致。好比没读过小说版的话，看《俯瞰风景》跟《杀人考察(前)》的动画就会有些云里雾里，但之后的《痛觉残留》却会为大家解开不少谜团，"直死之魔眼"这个拉风的名字，也是一直到这时才被明确提出来。

《哆啦A梦剧场版 绿之巨人传》

在《绿之巨人传》之前，哆啦A梦已经两年没有剧场版新作了——那是因为紧接着《猫狗时空传》与观众见面的，是重练过的复刻版《大雄的恐龙》与《七人魔法师》，虽说瓶子是旧了点，但是注入的新酒却芳醇得大出意料，也因此，让人在看罢这最新一部的《绿之巨人传》后只想说：……你们没能力搞原创，就给我老老实实把前面的故事翻拍一次吧。

自打哆啦A梦之父——藤子·F·不二雄老师去世之后，失去了最佳编剧的《哆啦A梦》剧场版情节就跟王小二过年似的。虽然每次也都努力强调着哆啦A梦一行的深情厚谊以及神奇道具伴随他们上天入地，但是最重要的"灵光"已经被狗血取代，不合理的布局更是能媲美渔网。《绿之巨人传》偏却将这样的毛病发挥到了极致，这部剧场版本只是原作中一个与环保有关的小中篇，如今却被俗套和谄媚给硬撑成了长篇，主角树小子的形象萌化，大雄更彻底变成了一个梦幻好少年，哆啦A梦的腿长得陌生，拯救地球的老课题也没完出新意……一切都逼得我必须以哆啦A梦亚洲后援会会长的身分严厉指出：这是哆啦A梦系列最失败的一部剧场版！

幸运的是，明年我们不必再忍受编剧自把自为的编纂，明年等待着我们的，是新版的《宇宙开拓史》。



《悬崖上的金鱼姬》

能力越大责任就越大，名导演的新作想要在质量上与观众的期待值叫拍，压力不言而喻。2008年，宫崎骏老爷子交出了一份名为《悬崖上的金鱼姬》的成绩单，主打返璞归真的童话牌，在不可避免又引起一部分人的不满时，却也得到了更多人诚恳的认同。

婴儿肥的小金鱼变成人类回来找正太玩，长着眼睛的海浪沿着岸线一路奔跑，施了魔法的玩具船人也可以坐上去。《金鱼姬》脱胎于人鱼公主的经典故事，只是不玩颠覆或深沉，也没有将作品扯去批判、影射的大方向，而是重归了创作的本源——以一颗童心，去唤醒每个人心底的纯真。就像是波妞一样，如天使一般欢笑着，如鱼儿一样雀跃着。在《龙猫》之后，已经很长时间没有看到如此纯粹、如此可爱的宫老爷子了！《金鱼姬》的票房数字非常美观，将商业色彩压到最低的作品有时候却更能赢得商业，这个道理简单得近似幻想，一旦成功了，却又发人深思。

宫崎骏说："每个人都有深藏于意识之下的内在海洋，它与波涛汹涌的外在海洋相通。因此，我要做一部不是把海作为背景而是把它作为主要登场角色的动画。动画描绘少年与少女、爱与责任、海与生命等这些本源性的东西，鼓励人们在这个神经衰弱和不安的时代中向前迈进。"实在是非常内涵的一番自白，然而《金鱼姬》感动到我们，吸引到那些早熟小鬼的，却应该是远比这更单纯，更明快的东西。



《海贼王剧场版 绽放在寒冬的奇迹樱花》



主流热门少漫的TV版死也不肯下档，每一年的电影市场总占也还是要占。《海贼王》是时下最强少漫，吸金起来自然当仁不让。不幸的是，在路飞的悬赏金额不断提高时，剧场版的票房却呈反比地每况愈下，归根结底，当然还是"不好看"惹的祸。

想要糊弄《OP》的粉丝是很困难的，因为他们都被尾田荣一郎把胃口调教得很刁。与其吃力不讨好地原创新故事来自找打击，直接从原作里取材的做法虽然偷懒点，效果却可能更好。于是2007年的《OP剧场版》将漫画中大人气的"阿拉巴斯坦篇"回炉重练，拍摄成一部《沙漠的王女与海贼们》，剧情上虽然没啥新鲜感，"手臂上的X就是伙伴的标志"仍然让我们好好地湿润了一把。面对着"好歹也算甜头"的成绩，2008年的《OP剧场版》再接再厉，选择了拍摄《绽放在寒冬的奇迹樱花》。鉴于原案在"OP中让你泪流满面的故事"排行榜上名列前茅，即便我们不想对狡猾的主创买账，却还是得给尾田大神以及我们红着眼嘶吼"乔巴好萌"的美好回忆一个面子不是？

我相信面对着一只如此可爱、如此可怜又如此努力的驯鹿时，很少有人能够铁石心肠得不为所动，所以如果有人在看这部剧场版时麻木不仁，原因一般只有两个：1、已经被漫画榨干了泪腺；2、已经被画面雷干了泪腺。《奇迹樱花》的作画真的崩坏得太嚣张了，草帽海贼团一行从五官到服装能省则省的完成度看得我心都碎了……相比之下，原本要在后面才出场的罗宾与弗朗基提前上了船，烦人的吞吞果实能力者被大刀阔斧地删掉了这些操作，反而显得比较聪明了。

《Keroro军曹剧场版 天空大决战》



《Keroro军曹》的第三部剧场版《天空大决战》基本走的是前两部剧场版乃至绝大多数Keroro动画的老路子，那就是从生活化的场景切入某一桩威胁地球的事件(真是太像某一阶段的哆啦A梦剧场版了)，然后Keroro萌生一段"趁机侵略蓝星"的背叛想法，却又因为友情的崇高力量而选择了与侵略对象共存亡，大家通力合作，激情奋战，然后化险为夷，皆大欢喜，故事完。

只看画面的完成度与故事的流畅度，这部剧场版其实也没啥问题的，人气角色们的齐齐登场也看得人非常之High，不过，剧情终究是薄弱得太不象话了，即使剧场版本就像个节日一样，图个欢乐就好，过于苍白的故事仍旧只配看个一遍，而没有什么生命力可言。如今许多观众收看起某漫画的剧场版，仅仅只是出于一种习惯，而不含什么盼头，通常就是被这类乏善可陈的鸡肋剧情狠狠扫了兴。



《名侦探柯南剧场版 战栗的乐谱》

情况类似的还有《名侦探柯南》的第十二部剧场版《战栗的乐谱》。古内一成的回归带来了一丝生气，多少化解了一些柏原宽司所造成的尴尬(拍肩)，毕竟人家曾经打造过《世纪末的魔术师》、《瞳孔中的暗杀者》及《通往天国的倒计时》三大珠玉，就算曾有过几次滑铁卢，也依然值得继续期待。更何况《战栗的乐谱》是一部融合了大量音乐元素的片子，至少听觉效果上，我们可以得到与先前剧场版完全不同的体会，由ZARD演唱的主题曲也给了我们缅怀坂井泉水姐姐的好理由。



平心而论，这《战栗的乐谱》，气质是有的，新鲜感也是有的，毕竟置身于高雅的艺术氛围中，每个人或多或少都会受到点上流的熏陶，只是贯穿始末的主线仍然只是普通TV个案的水平，揭晓了"你就是犯人"的那一刻是既没有意外也没有期待，至于阐述完杀人理由后再幡然悔悟"我，我都干了些什么呀"这一点……唔，我宁愿你冷酷到底。

此外，这部作品还被许多熟悉声乐与建筑学的人疯狂挑Bug：外面闹翻了天里面却依然安祥地举行音乐会、用唱歌的方式引起听筒的共振从而实现报警、柯南与灰原在电光石火间交换了音符暗码都一一被考据出"你把观众当土豆吗"的残酷结论，这件事告诉我们，动漫迷真是卧虎藏龙……

最后，如果我说《战栗的乐谱》最有看头的地方是末尾处"有黑色组织出场"的下部预告……会不会有人打我？

比春运期间买车票的队伍还要长的动画巡礼(终于可以)结束了，40部作品总结下来固然是疲倦而富有成就感的事情，但在2008年的动画总数面前，它们却又仅仅只算是"一部分"而已了。在这其中，有非常想大力叫卖，希望大家走过路过不要错过的偏门非主流；有值得跟同好你一言我一语轮番吐槽，从而使得"为这种东西浪费时间真是不值"的怨念实现最小化；有因人而异，你眼中的宝是我脚下的草，于是只好用"见仁见智"来妥协的争议之作；有什么事情也不必做，去看、去感动、去回味就对了的注定经典。是它们，陪伴着我们渡过了无数个漫漫宅夜，让我们在嘈嘈切切的错杂弹中，听见珠玉相触时的美妙声响。那么，且让我们在幕帘终将闭合之际致以热烈的掌声，然后迈开双腿，对着那轮写着"2009"的旭日飞奔吧！

文 少白羽 编 胜负师 美编 木仙

贮藏回忆的时光胶囊
——有关模拟器的点点滴滴

笔者是一个典型的 80 后，自幼与动漫游戏为伍，在尚不足而立之年的短暂人生经历中，又有超过三分之二以上的时间是与电子游戏同行的。这其中当然不乏一些令人印象深刻的经历。其中之一便是游戏机的兼容性。

那是 20 世纪 90 年代初的一个平凡的夏日，刚刚小学毕业的我正在悠哉游哉的享受着又一个暑假，而且是一个难得的没有作业的暑假。如果说稍微有些担心的话，那大概就是对即将到来的中学生活的憧憬和不安。何以解忧，惟游戏也！那段时间真称得上是个人游戏生涯的黄金时期，就算从早玩到晚也不会受到父母的呵斥和责备。于是，遭殃的自然是那台其实质量并不过关的"游戏机"(后来才知道，准确的叫法是 FC 兼容机，用现在流行的说法就是山寨货）终于不堪折磨，彻底报废了。于是，在使尽了浑身解数，撒泼耍赖无所不用之后，我从父母那儿得到了梦寐以求的当时最新款、能在家里玩儿《街霸》的世嘉五代游戏机，也就是众所周知的 SEGA MD 游戏机。

不过，麻烦也接踵而至。之前游戏机上用的游戏卡带都插不进新游戏机的卡槽，这让我着急了好一阵子，甚至打算把原来的卡带掰去一块。直到精通电器修理的小叔叔告诉我，根本没用，两款机器不是一个厂子出的(那时候的人还没有公司的概念)，以前的卡带无论如何都装不进新游戏机啦。我这才忍痛把自己心爱的旧游戏卡带放到小叔叔的电器修理部寄卖(那时候可没有淘宝网 ^0^，马云先生好像还在杭州电子工学院教书吧)，至于卖回来的钱，当然又让我拿去买了新游戏。但这件事一直藏在我的内心深处，搅和着些许的不舍和不甘，萦绕其间，挥之不去。

后来，上高中的时候有了自己的 PC 机，紧接着又在书房里拉了一条电话线拨号上网，再后来就在网上发现了一种叫模拟器的神奇软件。年少时，那些熟悉的、不熟悉的，甚至从来没听说过的游戏，一一呈现在面前，让我兴奋莫名，仿佛回到了与游戏初识、初恋的岁月……从那时起，屈指算来已经十载光阴。如今无论是游戏，抑或是模拟器都已不是当年的样子，甚至让人有了陌生之感。

于是，我觉得要写点什么，是与游戏机和模拟器有关的，但并不是要告诉你如今哪些游戏机最棒，哪些模拟器最强。而是努力寻找那些已经被我们遗忘在记忆深处的有关游戏机和模拟器点点滴滴的回忆。因为那是我们曾经一同经过的"历史"，甚至是我们活着的证据！



1 电脑用游戏模拟器篇

什么是模拟器？简单地说，模拟器就是一种特殊的应用软件，能创造一个仿真的硬件环境来运行不同制式或结构的软件。就其原理而言，其实并不复杂，但要开发一款模拟器软件却并非易事，尤其是给游戏机编写模拟器更是难上加难。因为在绝大多数情况下，模拟器的编写者都无法从常规渠道获得有关被模拟游戏机的详细技术参数，所以通常的做法是要动用一些所谓的"灰色技术"，比如反向工程。这种做法其实存在很大的法律风险，随时可能面临游戏机生产商的侵权诉讼。事实上，很多非常优秀的程序员或是游戏模拟器开发团队都是因此而退出了"模拟圈"。然而，玩家对模拟器无尽的渴望，让模拟器如莽原上的野草，野火烧不尽，春风吹又生。因此，我们不妨认为，模拟器是真正意义上的"游民(Game Player)软件"，是让游戏人以最低的代价获得最丰富游戏体验的不二法门。

谨以此文献给中国大陆独立开发游戏模拟器的第一人，Dream 系列模拟器作者，2004 年 7 月病逝于北京的李可文先生！

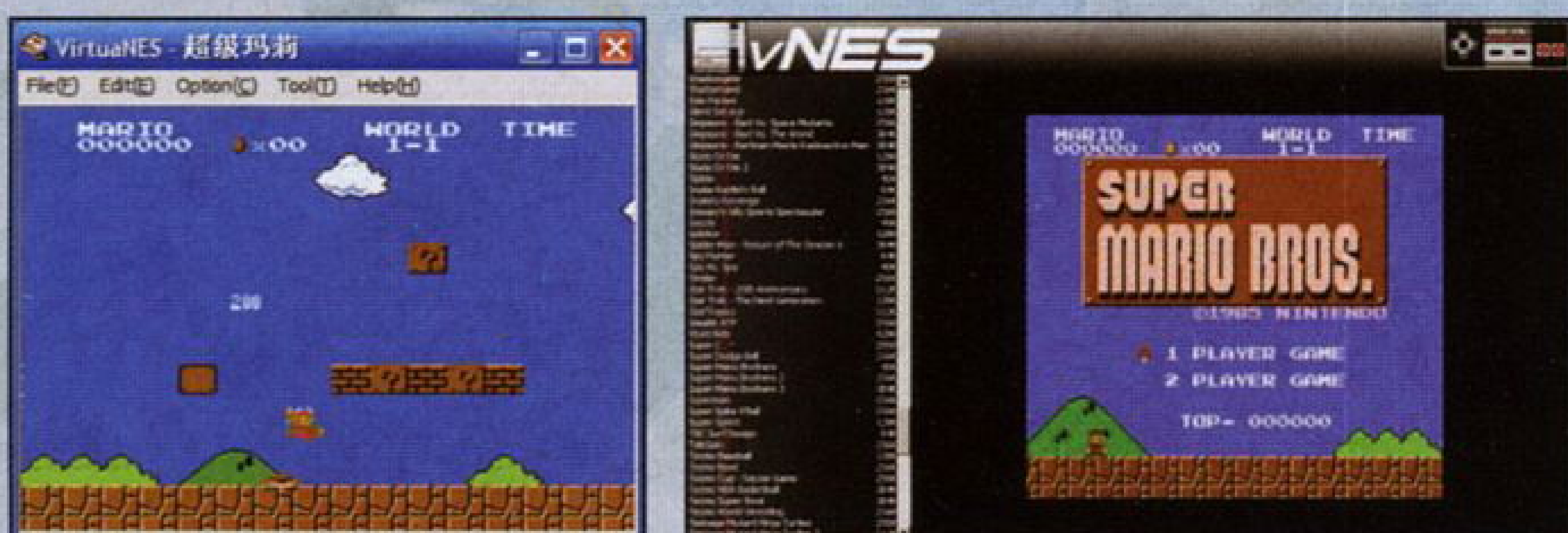
任天堂体系的游戏机模拟器

Virtual NES（FC 模拟器）

大概没有谁会质疑 FC 是游戏机历史上永远的王者，正是因为它的存在才使得家用游戏机发展成了今天这个样子。或可说，FC 是一切梦想的源头，是无可替代的高峰。

如今不只在电脑上，掌机和手机上都能看到 FC 模拟器的身影。而就实际应用来说，Virtual NES 无疑是电脑上最值得推荐的一款 FC 模拟器。它不仅界面友好，兼容性也不错，几乎所有的 ROM 都能很好地执行，而且也支持大容量的游戏 ROM。

此外，Virtual NES 还有一手绝活。现在，网上流传着许多游戏达人的超高难度游戏录像，比如《魂斗罗》开枪不杀人等神奇的影像，其实都是通过 Virtual NES 完善的录像功能完成的。



Project64（N64 模拟器）

在任天堂的游戏机序列里，N64 是一个怪异的存在。穿着沉重的铠甲，却要跟手持快枪的对手对垒。所以，它的失败从一开始就是注定的。对 N64，我们只有惋惜，而无法给予同情。

与 N64 相反，作为模拟器的 Project64 却是很出色的。长期以来一直占据着 N64 模拟器的霸主地位。模拟器本身几乎没有任何瑕疵，兼容性极佳，能运行 98% 以上的 N64 游戏，画面和音频模拟都很完美，界面友好，使用也很简便。





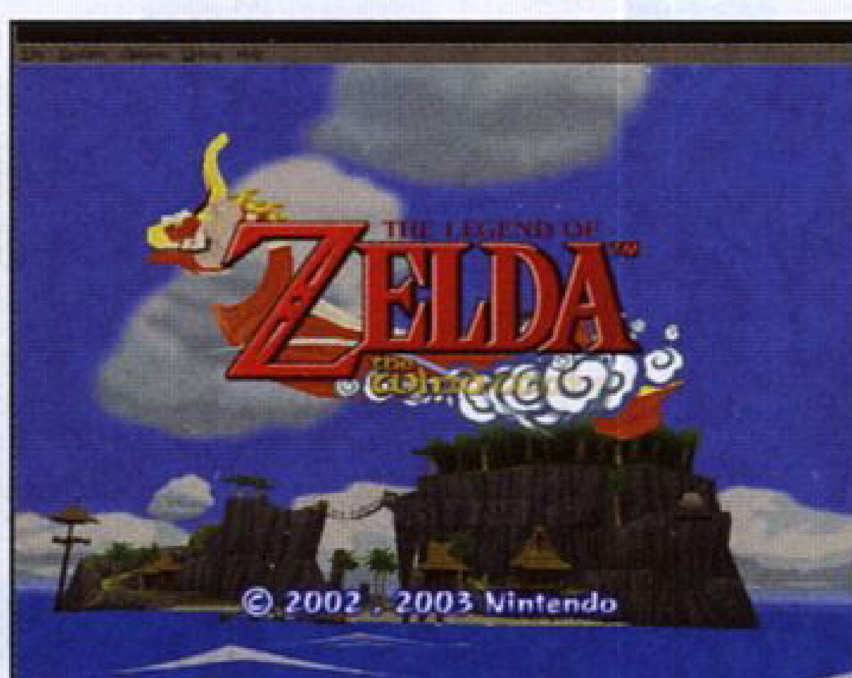


Dolphin（NGC 模拟器）

Dolphin 的意思是"海豚"，也是 NGC 的研发代号。这是任天堂走出山内溥时代后的第一弹，却在 PS2 的重压和 Xbox 的搅局下，未能打响。NGC 的销量在任天堂的推出的主机中也是倒数的。然而，很少有人注意到，在 NGC 的身上，任天堂正在试图找回昔日引以为傲的"玩乐中心主义"的游戏观。最终，Wii 踩在 NGC 的肩膀上重新登上王者宝座。

从任何一个角度上看，Dolphin 都算不上是一款成熟的模拟器，加之 NGC 本身的设计太过独特，使得模拟器编程面临更多困难。在很多游戏 ROM 在载入启动画面之后就宣告死机。即使能够顺利进入游戏，也会出现帧数过低等现象。因而，NGC 模拟器的学术意义远大于它的实用性。





Snes9xw（SFC 模拟器）

SFC 就是超任，超任是什么？是 FC 辉煌的继续，是任天堂霸权的顶峰。以今人的眼光来看，你根本无法想像以超任的有限机能和画质音效，居然会有人为之在秋叶原的大街上露宿，任天堂居然会雇佣防暴车，非要等到凌晨时分再进行发货配送。其实，我们真正应该感叹的是，那样的盛况恐怕不会再有了！

SFC 模拟器算是模拟器中的元老了，而且系谱非常清楚。绝大多数超任模拟器都是在 Snes9x 的基础上编写的。因为 Snes9x 的运行效果好，兼容性也很不错。Snes9xw 是 Snes9x 的 Windows 版，继承了 Snes9x 的优点，图形界面也很有亲和力，称得上是一款佳作。





世嘉体系的游戏机模拟器

GENS（MD 模拟器）

世嘉 MD，在国内也被叫做"世嘉五代"，其实算起来它应该是世嘉公司向家用机市场投放的第四款产品，也是第一款上市销售的 16 位游戏主机。纵观世嘉在游戏机市场上一路征战，惟有世嘉 MD 的表现还称得上是可圈可点。世嘉引以为傲的众多游戏角色，最初也是通过 MD 游戏机，才为世人所熟知的。因此，MD 模拟器的玩家多少会带着些怀旧的感慨。

GENS 是一款出色的 MD 模拟器，能够运行大量 MD 游戏，界面简洁明快，操作便捷，容易上手。惟一需要特别注意的是，这个模拟器对键盘和游戏杆键位的设置方式比较特殊，不像其他模拟器那样弹出一个直观的设置窗口，而是一步一步对每个键给出英文提示，让用户自己按下对应键来进行定义。之后系统会自动保存设置，以便下次调用。



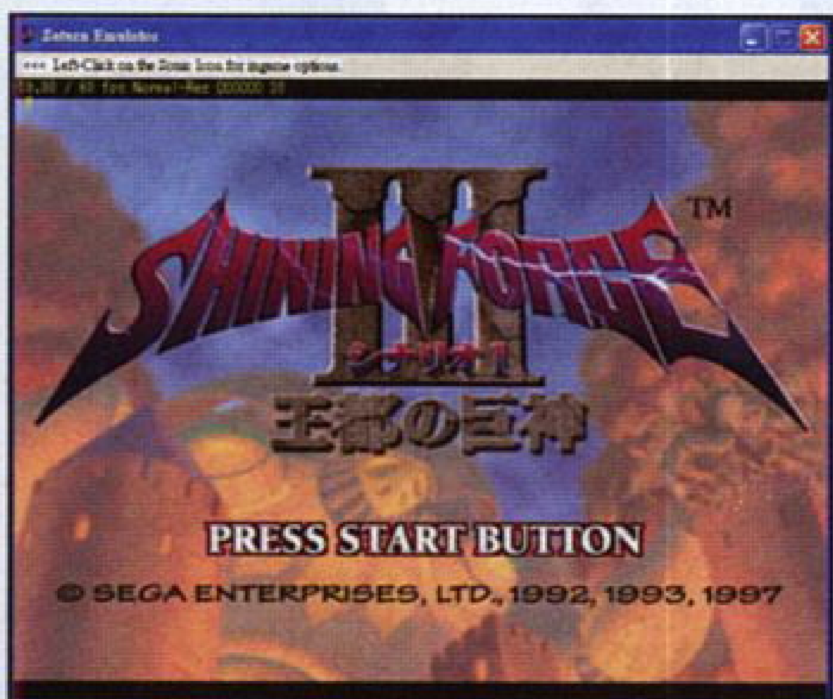


SSF（SS 模拟器）

世嘉土星（SS）毫无疑问是一款杰出的游戏机，不仅因为本身的性能出众，同时还拥有大量的游戏资源。特别是世嘉庞大的街机游戏库，有相当一部分都移转到了SS上。只可惜，SS生不逢时，偏偏遇到了PS这个未来的王者，自然也只有退避三舍的份儿了。另外，由于害怕影响Genesis（美版MD）的外销势头，世嘉迟迟没有把SS推向欧美市场。让这款在亚洲极具影响力的主机，在欧美的知名度却并不高。

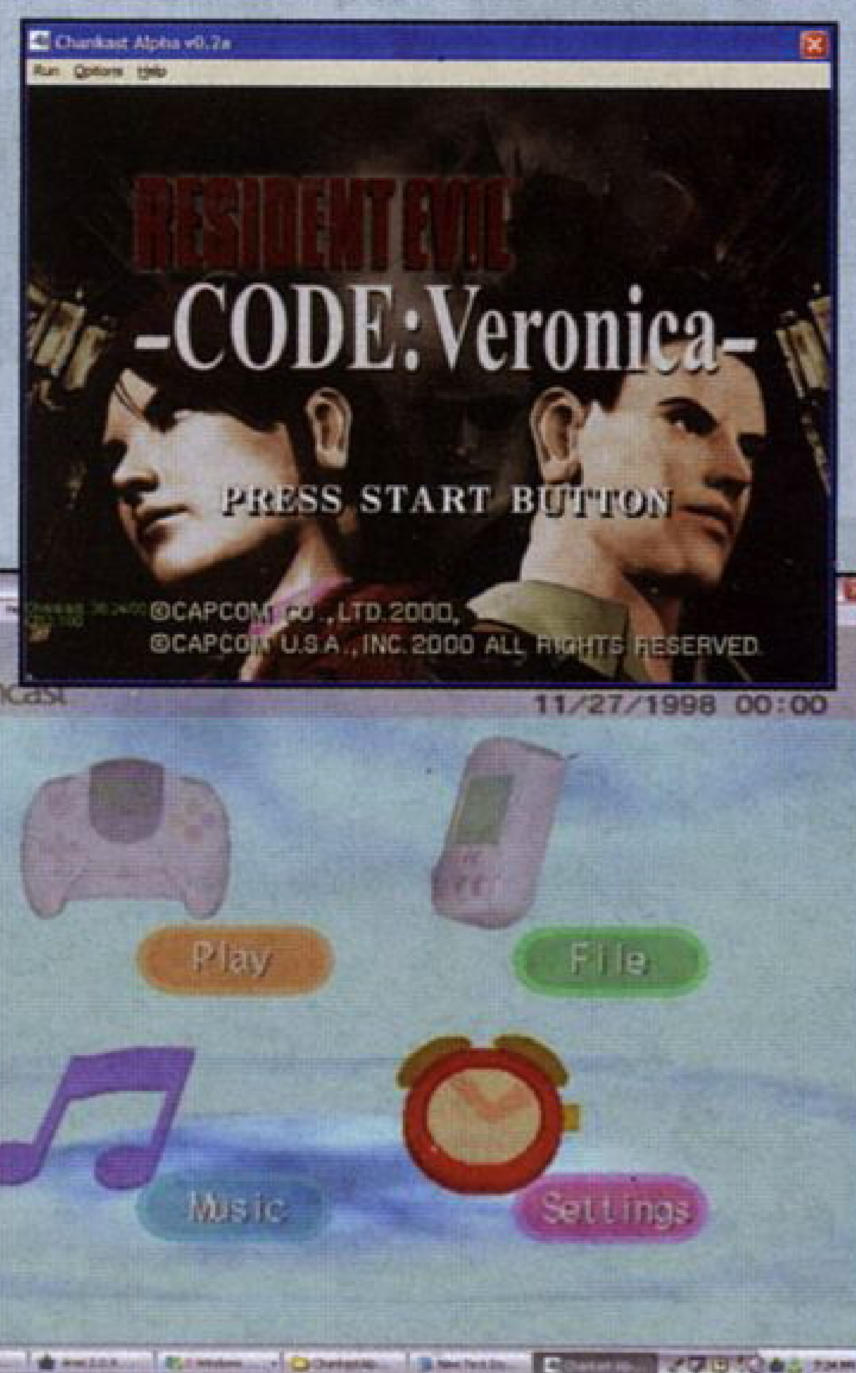
相应的，愿意为之编写模拟器的人也不多。SSF就是一款由日本程序员编写的SS模拟器，经过多年打磨，已经可以运行《龙之力量2》、《光明力量3》、《天外魔境　第四默示录》、《公主的王冠》等SS大作。此外，GiriGiri也是一款实用性很高的SS模拟器。





Chankast（DC 模拟器）

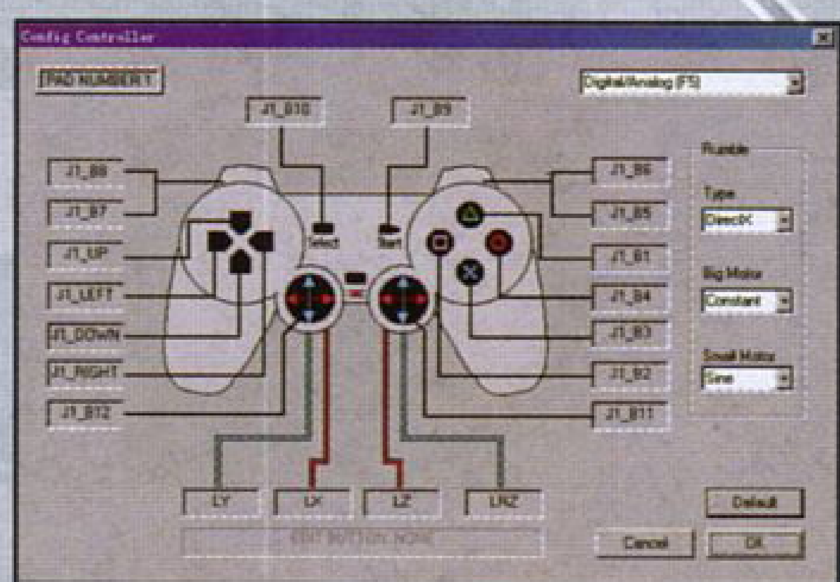
DC是世嘉在游戏机市场上的最后一搏，虽然以失败告终，但却给后来者带来了众多的启示。其实，以DC在游戏机领域的实际地位来看，给它编写模拟器的意义并不大。但终于还是有人做了第一个吃螃蟹的人。不过，以模拟器的角度来看，Chankast只能说是一个半成品。即便是在顶级配置下，竟然也只有6帧／秒的速度，实在有点说不过去。而且，作者已经长时间没有更新，估计这会是一栋“烂尾楼”。





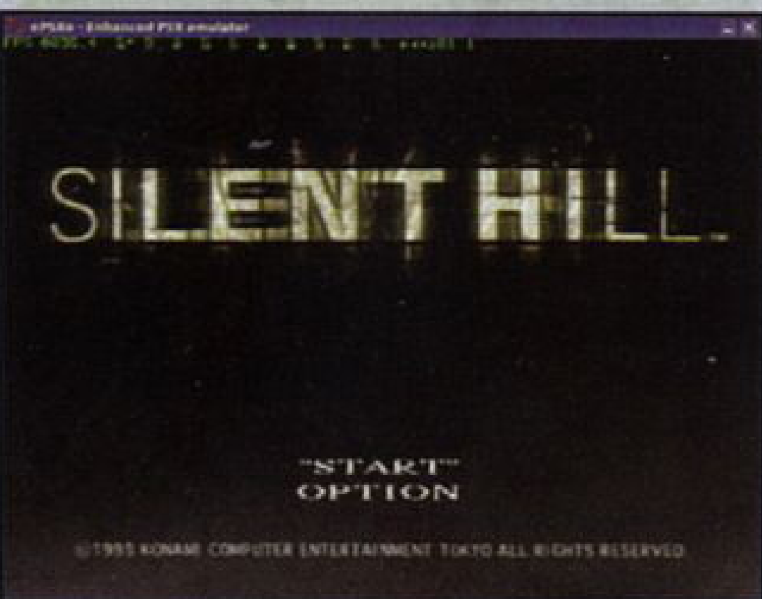
索尼体系的游戏机模拟器

ePSXe（PS 模拟器）



游戏机是一个绝不缺乏竞争的领域，而如果就战况的激烈程度论，那么围绕着32位游戏主机展开的“次世代大战”无疑是空前的。最终，在这场刺刀见红的肉搏战中胜出的是索尼的PS游戏机，也开启了此后近十年的索尼王朝。

从某种意义上说，PS的胜出是个奇迹，但或许更大的奇迹属于PS模拟器。PS之所以耀眼是因为拥有太多堪称经典的游戏大作，而PS模拟器之所以令人着迷是因为这项工作充满挑战。更重要的是，借由PS模拟器的开发，有人开始尝试把游戏模拟器这种纯粹的“同人活动”，变成了一件赚钱的营生，VGS、bleem！均属此类。然而，这些商业版模拟器很快就因为各种原因黯然退场，最后留下的还是那些在网上自由分享的免费模拟器软件，ePSXe就是其中之一。

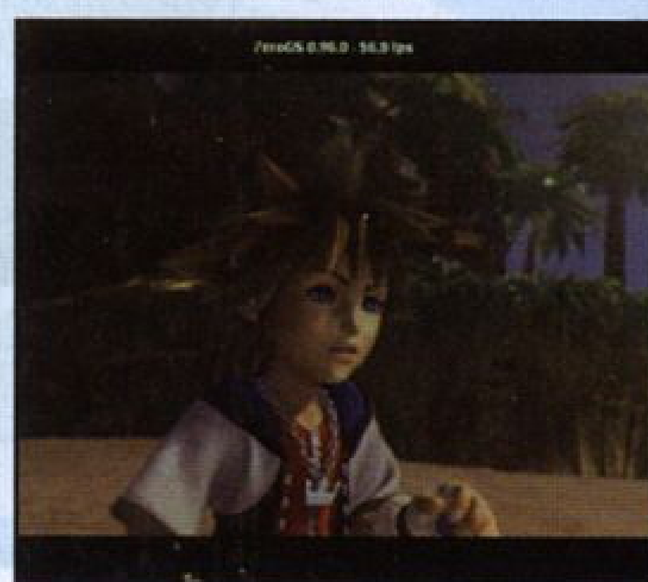


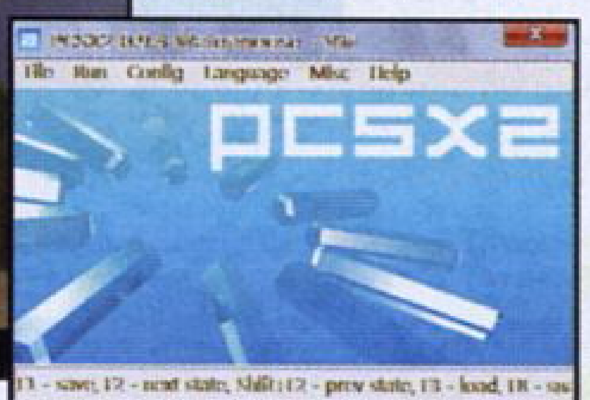
ePSXe的作者是calb、Galtor和_Demo_，其中_Demo_是资深模拟器程序员，ZSNES的作者。ePSXe可以说是迄今为止最好的一款PS模拟器，它支持3D加速卡，画面流畅，音效尚佳，支持实时存取进度，还支持联机对战！最重要的是，兼容性好，很多PS的经典游戏都能顺利运行。只不过，ePSXe的设置比较复杂，插件较多，对新手或菜鸟玩家来说稍显不便。

PCSX2（PS2 模拟器）

如果你想考验一下你的电脑配置够不够顶级，那用用PCSX2就知道了。作为目前惟一一款实用型PS2模拟器，PCSX2堪称是PS2同级别的“怪物”。只有当你拥有最顶尖的配置时，你才能稍稍找到一点游戏的感觉。稍差一点，PCSX2就退化为了CG播放器，至于游戏内容则只能用播放幻灯片来形容。

其实不是所有的人都指望在自家的电脑上跑《R·TYPE最终版》，如果真是索尼的铁杆FANS，早就抱一台真正的PS2回家了，谁会用半吊子的模拟器呢？PCSX2的真正价值在于它代表了一种信念，那就是集众人的力量，把不可能变为可能。





各种街机模拟器

Callus（CPS 基板街机模拟器）

就模拟器制作的角度来说，街机模拟器是比较容易的一种模拟器。因此，在游戏模拟器中，街机模拟器是较早成熟的一种。也是因为有了街机模拟，儿时把游戏厅搬回家的梦想才能实现啊！

Callus是一款针对日本Capcom公司CPS（Capcom Play System）基板的系列街机游戏的电脑用模拟器，诞生于1997年，有MS-DOS、Win95和Win98等多个版本。

Capcom是日本最具实力的游戏开发商之一，在全球游戏市场上也占有举足轻重的地位。CPS是Capcom公司早年间的一款经典街机基板，国内玩家耳熟能详的《街霸》、《名将》、《吞食天地》、《恐龙岛》和《圆桌武士》等著名街机游戏都是基于CPS开发的。由于CPS加密设计并不完善，很容易被破解，因此无论是模拟器编写，或是游戏ROM的取得都不算困难。所以，Callus自亮相伊始就有相当不俗的表现。即使是在奔腾级（586）电脑上也可流畅执行几乎所有的CPS游戏。国内有不少玩家、包括笔者本人，都是经由Callus才得以迈入模拟器的缤纷世界的。





Kawaks（CPS2 基板街机模拟器）

继 CPS 之后，Capcom 公司又设计推出了更为强悍的 CPS2 型街机基板。在设计 CPS2 时，Capcom 吸取了 CPS 基板因加密手段落后而导致盗版泛滥的经验教训，开发出了一套理论上几乎无法破解的加密系统：除无法使用多人穷举法进行破解外，CPS2 基板上控制加密系统的芯片必须在不超过 10 秒的间隔内，持续不断地收到加密数据，否则将自动切断电源，造成基板的永久性损害，必须送回原厂返修。

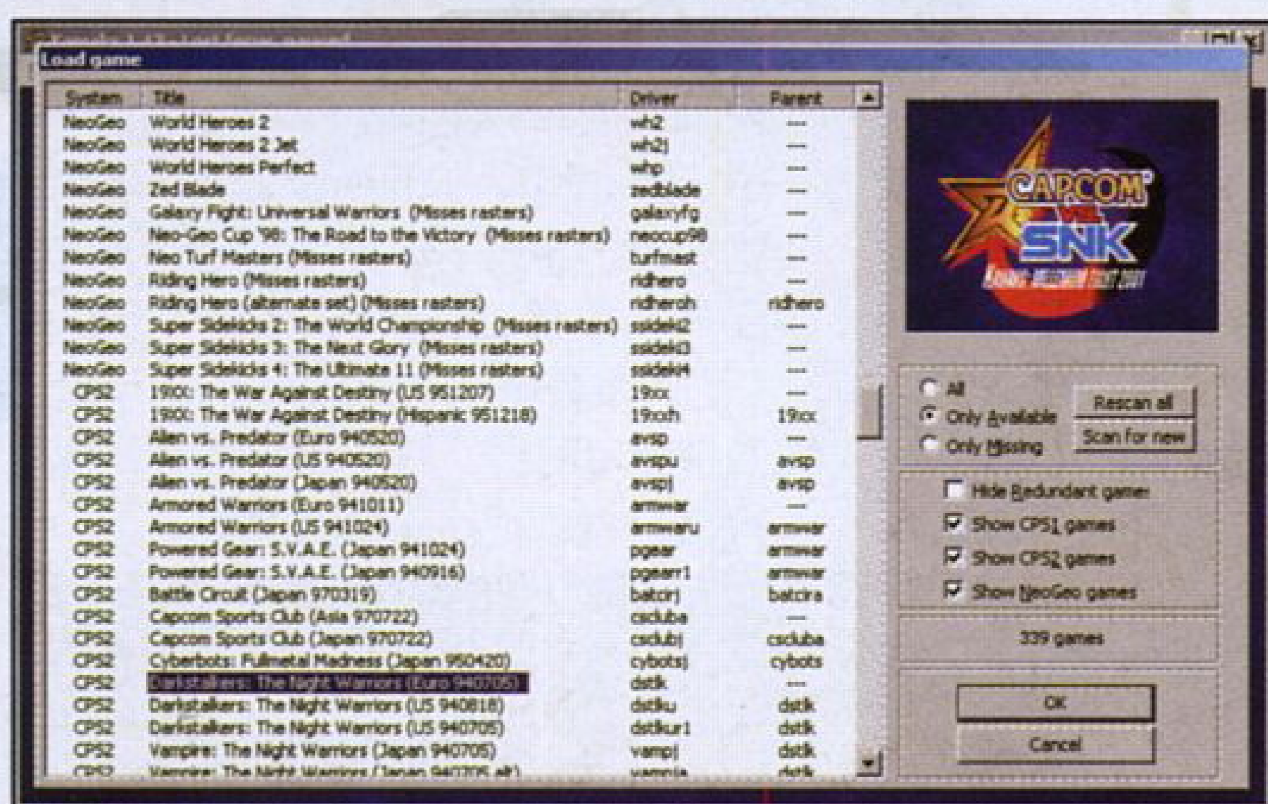
这种严密的加密手法虽然保护了 Capcom 的商业利益，但也使《街霸 ZERO》、《恶魔战士》等街机大作与很多国内玩家失之交臂，更让世界各地的模拟器开发团队伤透了脑筋。



不过，到最后还是 Capcom 公司百密一疏，让破解者找到了解决难题的"金钥匙"。CPS2 模拟器以及专门提供 CPS2 技术情报和游戏 ROM 的破解组织 Cps2shock 便应运而生。而在具有代表性的 CPS2 模拟器中，Kawaks 虽然不是最早出现的 CPS2 模拟器，却是综合表现最优异的一款。



与之前出现的 Final Burn、Nebula 等老牌 CPS2 模拟器相比，Kawaks 自第一版推出时，就已经表现得非常成熟和稳定，可以很流畅地执行已破解的 CPS2 游戏，而且由于采用标准图形界面，普通玩家也很容易上手。另外，Kawaks 的更新速度很快，并且自称"Mr. K"的作者与其他 CPS2 模拟器开发团队保持了良好的合作关系，当其他团队放出新的游戏 ROM 时，Kawaks 总能够很快跟进，这让 Kawaks 在玩家中一直保持着相当高的人气。



MAME（多基板街机模拟器）

说到街机模拟器，就不可能忽略 MAME 的存在。直到现在，MAME 还是游戏模拟器领域的一个传奇。

MAME 是 Multiple Arcade Machine Emulator 的首字母缩写，本意就是"多种街机模拟器"。1997 年 2 月，意大利的青年学生尼古拉·萨莫利亚发布了用 C 语言编写的 MAME，这也是 MAME 第一个版本。此后，作为一款开发源代码的软件，MAME 在众人拾柴火焰高的氛围中茁壮成长着。不仅主版本的开发持续进行，而且各种增强版本和移植版的 MAME 也层出不穷，甚至在苹果 iPhone 上也能看到它的身影。可以说，开放源代码与互联网的"聚智效应"在 MAME 身上体现的淋漓尽致。

不过，玩家最关心的，大概要算是 MAME 上能玩什么游戏了。事实上，从 20 世纪 70 年代的街机鼻祖《Pong》，到十年前才开始流行的 3D 格斗游戏，MAME 几乎是样样精通。据说，MAME 迄今为止能支持的游戏有将近 6000 个，ROM 文件的容量总和，即便是在压缩后也有 40G 左右。





Neo RAGE（NEO GEO 基板街机模拟器）

当年的 CPS 游戏大流行时，国内街机行业唱主角的全是使用盗版基板的拼装街机。后来的 CPS2 街机因为难以盗版，没能在国内形成气候，反而是比较容易盗版的 NEO GEO 基板街机迅速蹿红。《格斗之王》、《侍魂》、《恶狼传说》、《合金弹头》这些游戏的名头逐渐被国内玩家熟知。

NEO GEO 是上世纪 90 年代，日本知名游戏公司 SNK 专用的一款街机基板。Neo RAGE 就是以 NEO GEO 基板为对象设计的一款街机模拟器。就设计而言，Neo RAGE 的界面相当简洁，功能也比较实用，设置并不复杂，很容易上手。而在这款模拟器上运行最多的，当然就是赫赫有名的《格斗之王》系列。直到现在，很多酷爱格斗游戏的资深玩家仍然会在随身携带的笔记本电脑里珍藏这款模拟器。





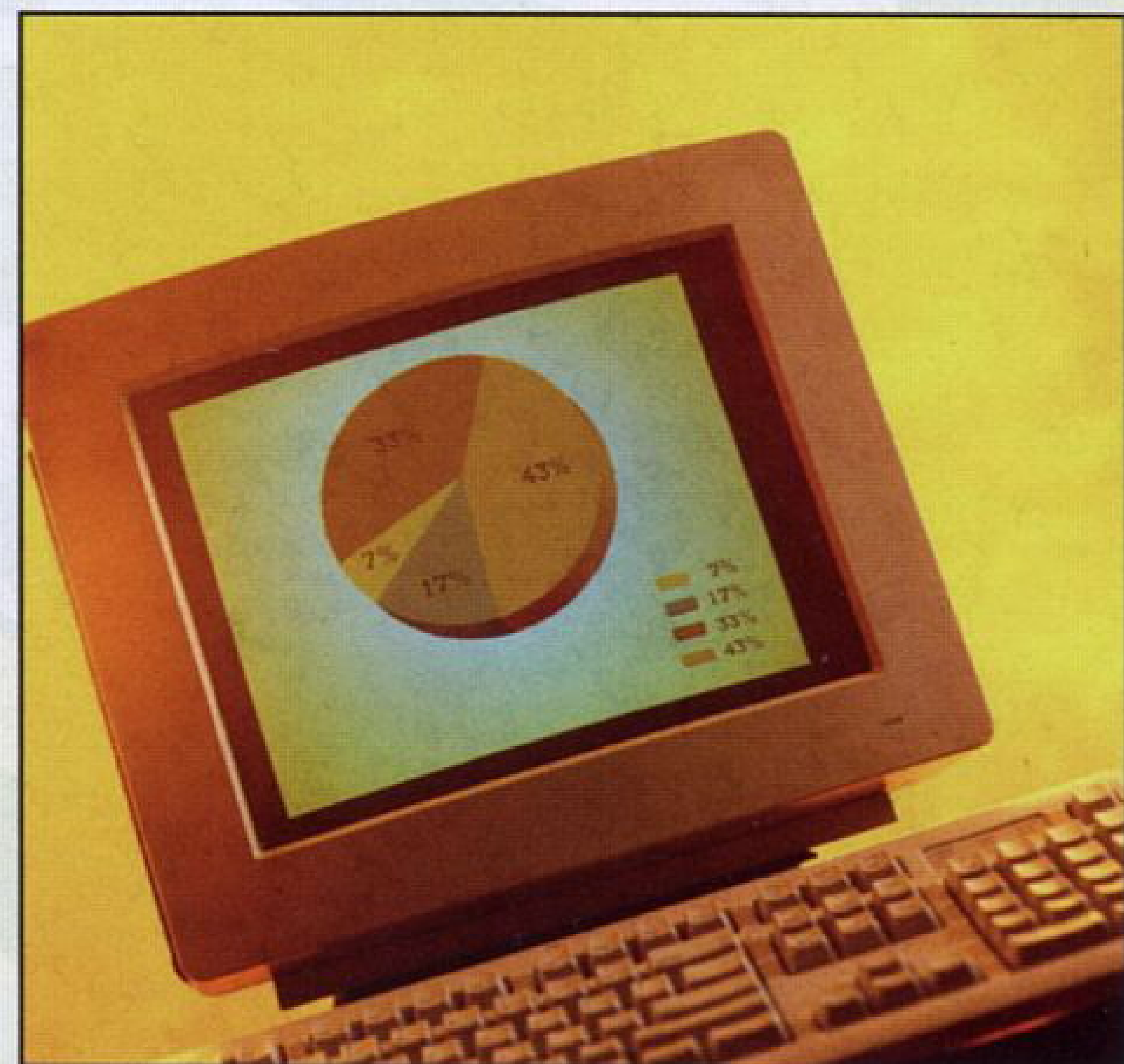
新世代游戏机模拟器展望

从世界上第一台商业电子游戏机问世算起，三十多年里，游戏机先后经历了六次世代更替。除了少数年代久远或影响力有限的游戏机产品外，几乎都有电脑用模拟器软件。也就是说，只要你家的电脑性能够强、兼容性够好，几乎就能玩遍天下所有的电子游戏。对于所有"闯关族"来说，这几乎就是天堂。

然而，模拟器不是万能的。要保证游戏模拟器软件的正常运行，必须保证模拟器运行平台（个人电脑）的性能明显高于被模拟的游戏机。目前，在 Wintel 结构下的个人电脑，通过对软硬件进行最优配置，已经可以较为流畅的运行第五代游戏机，即 PS2 的模拟器。至于更高级的第六代游戏机，如索尼 PS3、微软 360 和任天堂 Wii 的模拟器，还未见有可用的成品问世，应该还处在技术摸索的阶段。即便是技术水平略低的 PSP 掌机，其模拟器目前还停留在仅能运行个别演示 Demo 的层次，距离实际使用还有相当的距离。

其实，从理论上说，新世代游戏机模拟器的出现只是一个时间问题，但具体何时会出现却受制于很多不确定因素。电脑软硬件系统性能的进一步提升与优化，当然是一个先决条件，尤其是对于 PS3 这种在技术至上论的设计理念主导下开发的怪兽级游戏机更是如此。不过，游戏模拟器这种浸透了互联网技术精英主义精神的产物，总是与太多的偶然因素相伴——你时常会看到这样的情况：如果不是某人在某一时间点上做的某一个动作，那么这个类型的模拟器可能永远都不会出现——让人感觉难以捉摸，无法预测。

既便如此，我们依然对新世代游戏机模拟器的出现抱有十足的把握，因为迄今为止，技术进步的势头并没有出现明显的停滞迹象。更为重要的是，玩家们、尤其是那些具有超强技术能力且对模拟器软件编写或使用具有近乎偏执热情的核心玩家，仍然在日以继夜地关注着、甚至用亲历亲为的方式推动着模拟器的发展。而我们对模拟器未来发展所持的乐观态度也正源于此！



手机用游戏模拟器篇

手机本来只是人们用来沟通和交换信息的工具。然而，在数字技术与之联姻后，便孕育出了智能手机这个新时代的宠儿。如今的智能手机，其性能之强悍已经不亚于一台掌上电脑。而在运行于其上的各种应用软件里，游戏模拟器无疑是一道独特而靓丽的风景线。

对于智能手机确切定义，业界目前还没有共识，但与传统手机相比，智能手机都会搭载相应的操作系统，又因所搭载的操作系统不同而分为三大类：诺基亚、索爱等手机业巨头主导的 Symbian（塞班）系统；微软为嵌入式系统以及移动平台设计的 Windows Mobile（前身为 Windows CE）操作系统；开放源代码的 LINUX 操作系统。其中，LINUX 系统主要应用于摩托罗拉手机，因为系统本身基于商业开发，几乎没有扩展性，一般只能通过 Java 来实现软件扩展的目的，性效比较低。因此，手机上的游戏模拟器，大都基于 Symbian 或 Windows CE 操作系统。

Symbian 系统下的模拟器

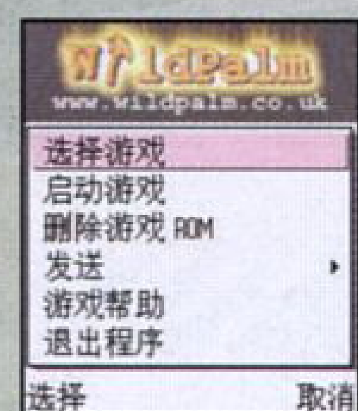
在智能手机市场上，Symbian 系统无疑占有举足轻重的地位，市场占有率一度超过 60%，其前身是 EPOC（Electronic Piece of Cheese，意思是"使用电子产品可以像吃乳酪一样简单"），由欧美多家移动设备生产商联合出资研制。根据用户界面（UI）不同，手机上的 Symbian 系统又分为 Series 60（S60）和 UIQ 两种。前者主要搭载于诺基亚智能手机平台，后者常见于索爱手机。目前，大多数游戏机模拟器都基于 S60 界面。

GoBoy（GB 模拟器，平台：S60）

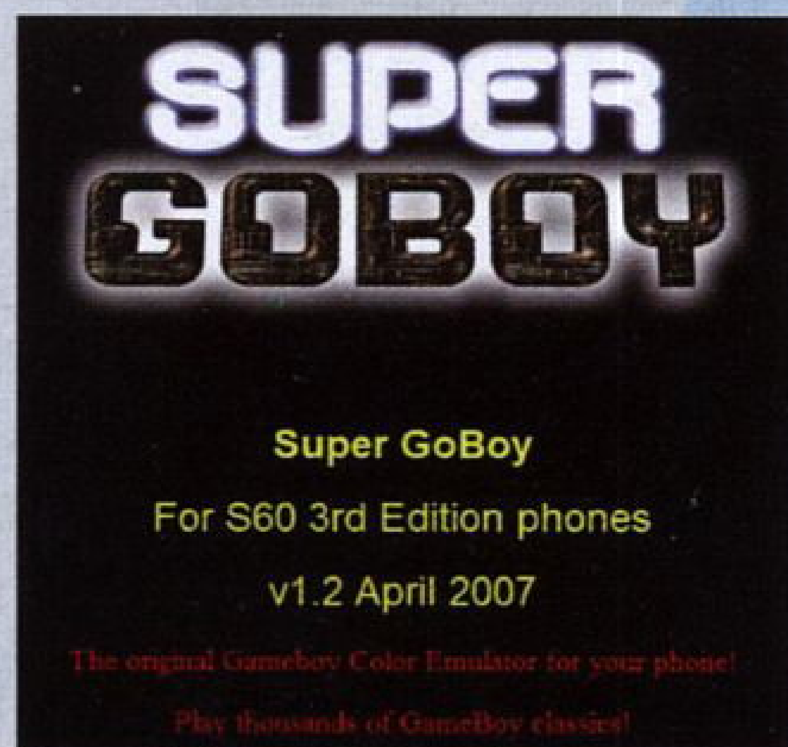
GoBoy 是英国 Wildplam 公司开发的一款 GB 模拟器，也是手机有游戏模拟器领域的元老级产品之一。要获得这款模拟器，需要先到 Wildplam 公司的网站上注册，注册费用 4.95 欧元（约合人民币 42 元），安装成功后输入注册码即可运行。原版 GoBoy 为全英文界面，不过目前已有汉化破解版问世，界面友好度尚可。

在兼容性方面，GoBoy 表现甚佳，能够运行几乎所有的 GB、GBC 游戏。手机安装成功后，GoBoy 会在 E 盘（存储卡）生成"GoBoy"文件夹，用于存储 ROM 文件，而且支持中文文件名，中文游戏也能正常显示，很少出现乱码。另外，通过安装 GoBoyPlus.sis 插件，GoBoy 可以直读 Zip 压缩文件，还可以在收件箱中直接运行游戏。而 GoBoy 另一项值得称道的是它的自动保存功能，玩家可在 GoBoy 中直接退出，下次进入游戏时可以从上次退出处直接进入游戏，而且游戏进度是按退出时间顺序保存的，没有次数限制，相当人性化。此外，GoBoy 还支持自定义界面 Skin，支持声音、自定义按键、蓝牙功能等。

GoBoy 的主要缺点是声音模拟方面不够完善，经常出现音效不连贯的现象。这对于一款付费软件来说，无疑是不可忽视的硬伤。因此，很多玩家会采用关闭声音或删除声音插件的办法来省电或节省内存。







vBoy（GB 模拟器，平台：S60）

vBoy 是由北京文朋科技有限公司（vampent.cn）开发的一款 GB 模拟器。与 GoBoy 一样，vBoy 也是一款付费软件，每套定价 28 元，在公司网站注册付费后，可获得注册码。

作为一款国产软件，vBoy 的中文界面让国内玩家很容易上手。而且，vBoy 的兼容性非常好，能支持 GB/GBC/SGB/SGB2 等机型的游戏，最大可运行 4MB 的游戏，还支持直读 Zip 文件包。

vBoy 安装后会在手机系统中生成"Vampent"文件夹。游戏 ROM 可保存在其中的"gbROMs"中。启动 vBoy 后，可以直接就可以在主界面看到游戏列表。vBoy 自带多组外观图，并允许玩家自由 DIY，具体做法是在 vBoy 的安装目录下"Skins"文件夹中修改 Bmp 格式的图片就行了。

vBoy 的设置与任务管理功能也很完善。vBoy 支持自定义游戏操作键，并提供了 5 个进度存储项，玩家退出游戏时在存储项中保存游戏进度。下次进入游戏可使用读盘功能载入进度继续游戏。对已安装的游戏 ROM，可以使用程序中的删除功能把 ROM 完全从存储卡中清除，便于玩家及时清理手机存储空间。

vBoy 的另一个重要突破就是有效地解决了模拟声音的问题，GB 游戏在运行过程中音效非常流畅，失真度较低。而且，还可调节游戏声音的大小，还支持 WAV 的声音文件。这方面的突出表现让 vBoy 在众多手机 GB 模拟器中得意脱颖而出，成为真正的"冠军模拟器"。不过，对于一款手机游戏模拟器而言，vBoy 的操作菜单选项过多，对入门级玩家略显复杂。



PicoDrive（MD 模拟器，平台：S60）

世嘉 MD 曾经是继任天堂 FC 之后，国内人气最旺的游戏机，也是许多骨灰级玩家的最爱。可是又有谁能想到，那个曾经令人爱不释手的黑盒子，有一天居然可以塞进方寸之间，让玩家直接握在手中？这都是托 PicoDrive 的福。

作为一款运行于 S60 平台的 MD 模拟器，PicoDrive 自问世以来经过多次改进，功能已经非常完善。安装完成后，PicoDrive 本身不会自动生成 ROM 文件夹，玩家可以自行创建，但需要注意的是 PicoDrive 不支持中文文件名，因此无论是文件夹或是其下存储的 ROM 文件都需使用英文或拼音命名，否则可能无法正常读取文件。在格式方面，PicoDrive 支持后缀 SMD 和 BIN 的 ROM 文件，也支持 Zip 文件包直读，但其中只能内置一个 SMD 或 BIN 文件。

原版 PicoDrive 采用全英文界面，目前已有汉化版推出，因此界面友好度较高。游戏运行画面非常流畅，对 MD 的旋转、变形等特效支持良好，而且自 0.50 版后，音效模拟方面上了一个台阶，基本上能够做到音画同步，并支持多款经典名作，如《梦幻之星 4》、《梦幻模拟战 2》、《街霸 II》等。需要指出的是，虽然 PicoDrive 不支持中文文件名，但对中文游戏的兼容性很强，基本上没有乱码问题。由于世嘉 MD 游戏机的分辨率为 320×200 像素，比普通 S60 手机 176×208 像素的屏幕分辨率要高，因此运行中文游戏时，建议在全屏幕模式（Portrait Stretched）下，较容易看清文字。在操控性方面，PicoDrive 提供 3 键和 6 键两种模式选择。如果配合诺基亚 N-Gage 手机，则能获得近乎完美的游戏效果。此外，PicoDrive 的进度存储与读取功能也较为完善，保证玩家能够随时随地想玩就玩。

目前，PicoDrive 已经成为一款跨平台的 MD 模拟器，除用于手机的 S60 和用于电脑的 Win 版之外，还发展出了 PSP 版，让已经过气甚久的世嘉 MD，得以在新世纪重返世间，对于吾辈 MD 铁杆来说，实在是功德无量。



vNES（FC模拟器，平台：S60）

vNES与vBoy出自同门，也是由北京文朋科技有限公司开发的。安装后也会在手机存储中生成"Vampent"文件夹，游戏ROM文件可存放在其下"ROMs"子文件夹内。回手机主界面，运行vNES程序，就可以看到它的菜单上显示游戏列表。

vNES的画面运行非常流畅，并有176×154、176×208和256×224像素等多种显示尺寸，以适应用户不同大小的手机屏幕。还可以根据玩家的需要自由设置"正常"、"高品质"、"无特效"等多种画面显示质量，还能以全屏幕显示游戏。一般情况下，系统会自动根据手机屏幕旋转画面方向，如果发现游戏画面和手机屏幕不太协调，可以打开vNES的设置选项，找到"图像"功能重新设定游戏画面的尺寸。

至于音效方面，vNES支持混响、低音等各种特效，"音效"菜单设置可设置游戏音量大小、音质效果，回声效果等等。不过由于FC本身采用的就是较低端的FM音源，因此使用目前主流的S60手机都能获得较好的声音效果。在操控与运行管理方面，vNES支持游戏中的存盘和读盘，最多可有5个游戏进度，具备一键存取功能。玩家还可以通过"按键"菜单自主设置键位及快捷键，调节游戏运行速度。vNES还支持蓝牙联机对战，不过要实现这一功能需要在"连接"设置中正确设定主机、端口等。

总的来说，vNES是目前手机上最出色的FC模拟器之一，有了它，"揣着FC满街跑"就不再是我们小时候遥不可及的梦想了。除了S60版外，vNES还有针对Siemens、Sendo、索爱和摩托罗拉系统的版本。尽管作为一款付费软件，vNES需要注册使用，但总算是物有所值。而除了已经介绍的vBoy和vNES以外，北京文朋还开发了SFC模拟器vSun和GBA模拟器vBag，此处不再赘述。



Windows Mobile系统下的模拟器

相比于手机巨擘们一手栽培的Symbian系统，Windows Mobile这个外来户几乎可以看作是软件业的龙头老大微软公司派来的"刺客"。Windows Mobile的前身是声名显赫的Windows CE，后来为了适应消费电子产业的新动向而改换名称，同时也显示出微软欲借其力称雄移动领域的野心。采用Windows Mobile系统的手机主要分为两类，其一是从PDA发展过来，使用触屏的PPC手机，如目前市面上较流行的HKC G901以及多普达Touch系列等；其二是是为单手操作所设计的Smartphone手机，如摩托罗拉Q8、多普达C730等。尽管Windows Mobile的市场占有率远不及Symbian系统，但由于微软的强力助推和较为友善的开发平台，同样拥有丰富的软件资源，其中也包括游戏模拟器。

Smartgear（GB模拟器，平台：Smartphone）



Smartgear可以说是目前在Windows Mobile For Smartphone平台上最出色的GB模拟器了。尽管是全英文界面，但因为大多数玩家对于Windows操作系统都非常熟悉，而且Smartgear的操作也较为简便，所以很容易上手。

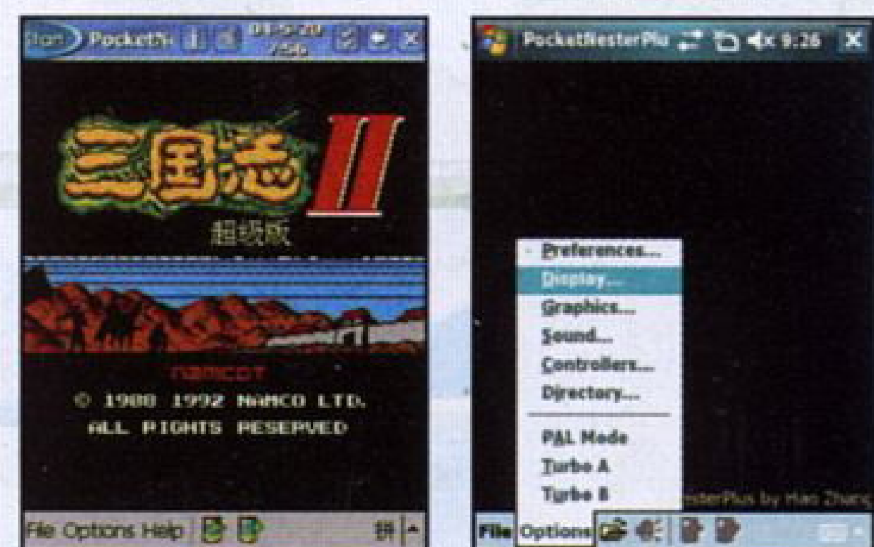
与同类模拟器相比，Smartgear的完成度较高，游戏画面运行流畅，而且对音效的支持也很出色，很少出现断续或爆音的情况，不过有时候会出现音量过大的问题，建议运行Smartgear时将手机音量调小，尤其是戴耳机时，以免影响听力。

Smartgear的兼容性也值得称道，支持GB/GBC，甚至还支持世嘉GG掌机上的游戏ROM。Smartgear在安装时，不会自动生成默认ROM存储文件夹，不过通过内建的微型浏览器可以轻松地查找到存放在手机上的ROM文件。不过，Smartgear不支持Zip压缩文件包，因此如ROM文件存放在压缩包内，则需要先行解压缩。

Pocket Nester（FC模拟器，平台：PPC）

IT技术的发展可谓一日千里。PPC作为手机中的高端贵族，性能更是呈几何速度递增。因此，在PPC上运行模拟器，玩FC游戏本来就并非难事。问题在于兼容性。事实上，很多FC游戏，尤其是一些经典的中文游戏在Windows Mobile平台的模拟器上运行效果都不太好。

相比之下，Pocket Nester在设计时参考了Virtual NES、Nestopia等模拟器，集众家之长，较好的解决了兼容性问题，而且界面友好，容易上手。除个别游戏外，大多数FC游戏均能在其上正常运行，且画面流畅、音效尚可。只是，由于硬件配置的差异，在部分PPC手机上声音失真比较严重。



Smartnes（FC模拟器，平台：Smartphone）

Smartnes是Smartphone平台上一款较为成熟的FC模拟器。有一种未经证实说法认为，Smartnes是Pocket Nester的Smartphone移植版，不过两者在界面上的确有些相似，而且Smartnes也有非常出色的兼容性。只是，Smartnes的运行速度很成问题，部分ROM运行时有严重的丢帧问题，关闭音效后会有所改善。而且，受制于Smartphone手机的分辨率普遍低于FC游戏机的水平，因此游戏画面略显粗糙。



FpseCE（PS模拟器，平台：PPC）

在手机上玩PS游戏？这在不久前还是天方夜谭，但EpseCE出现后，原本的不可能变成了可能。与电脑上的PS模拟器类似，运行EpseCE时需要设置BIOS、CPU选项、虚拟键盘。当然，手机通常是不接光驱的，所以只能通过下载或DIY获得PS游戏的光盘ROM。如果你觉得ROM文件过大，还可以通过该模拟器支持一种专门的压缩方式，用Pocketiso制作后缀为".Z"的压缩文件，FpseCE可以读取。





FpseCE的出现，再次印证了IT领域"一切皆有可能"这条铁律，既然有了手机用的PS模拟器，那么PS2、Xbox登上手机"小屏幕"的日子，恐怕也为期不远了吧！

PicoDrive（MD模拟器，平台：Smartphone）

Smartphone上的PicoDrive是Symbian系统上的PicoDrive的同胞兄弟，是用同一个源代码编译的。因而，性能相差无几，兼容性较好。而且，由于Smartphone的硬件配置通常会略高于Symbian手机，理论上Smartphone版PicoDrive在运行游戏时会更加流畅。只不过，Smartphone版PicoDrive的音效实在是不敢恭维，这可能与Windows Mobile的硬件兼容性有关。



MorphGear（多机种模拟器，平台：PPC）

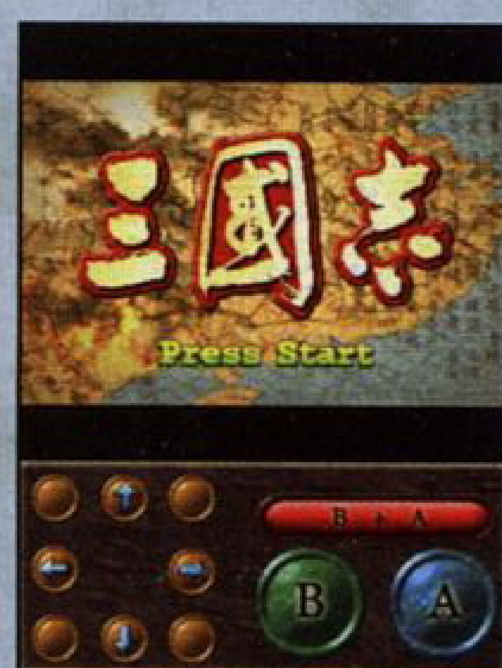
或许，如果没有MorphGear，Windows Mobile就会在与Symbian的"模拟器大战"中完败。毫不夸张地说，Morph Gear就是手机模拟器领域的"神作"。

MorphGear的"神"首先体现在它能模拟多种不同的游戏主机，包括任天堂系统的GB、GBA、FC和SFC，以及出自NEC之手的PC-E游戏机。由于模拟器编写的特殊性，编写平台跨度如此之大的模拟器一度被认为是不可能的，但MorphGear做到了。而且，更让人叫绝的是它超高的性效比，如此之多的功能却能在低端PPC上流畅运行，足见软件开发者的功力之深。不仅如此，尽管是多机种模拟器，但在兼容性和速度表现都有出色表现，尤其是SFC部分，堪称是PPC上兼容性最好的超任模拟器。

MorphGear的另一个神来之笔，是在设计上充分利用了PPC的特点，游戏运行时在屏幕下方提供了一个虚拟键盘（虚拟手柄），在一定程度上减轻了玩家游戏时的不适感。但如果是全屏模式，虚拟键盘就派不上用场了，只能借助PPC的物理键盘操作。MorphGear还有一个美中不足是不支持寻找子目录中的ROM，因此玩家需要把ROM文件拷贝到储存卡的根目录里。但终究瑕不掩瑜，MorphGear仍然是手机模拟器领域不可替代的"全能王"！







3 游戏机用模拟器篇

曾几何时，模拟器是个人电脑的"专属产品"。还有人以此来论证，"模拟器的出现，说明PC Game已经取得了对TV Game的决定性优势"，因为个人电脑作为一种开放性平台，随着性能的不断提升，已经可以通过模拟器软件替代游戏机，而游戏机无论性能再怎样先进都无法取代个人电脑。如今看来，这样的看法实在有些牵强附会。从电脑游戏模拟器开始流行到现在已经十多年了，游戏机非但没有被个人电脑取代，还保持了强劲的发展势头，反而是单机电脑游戏的黄金时代似乎已经随着网络游戏（Online Game）的兴起而渐行渐远。

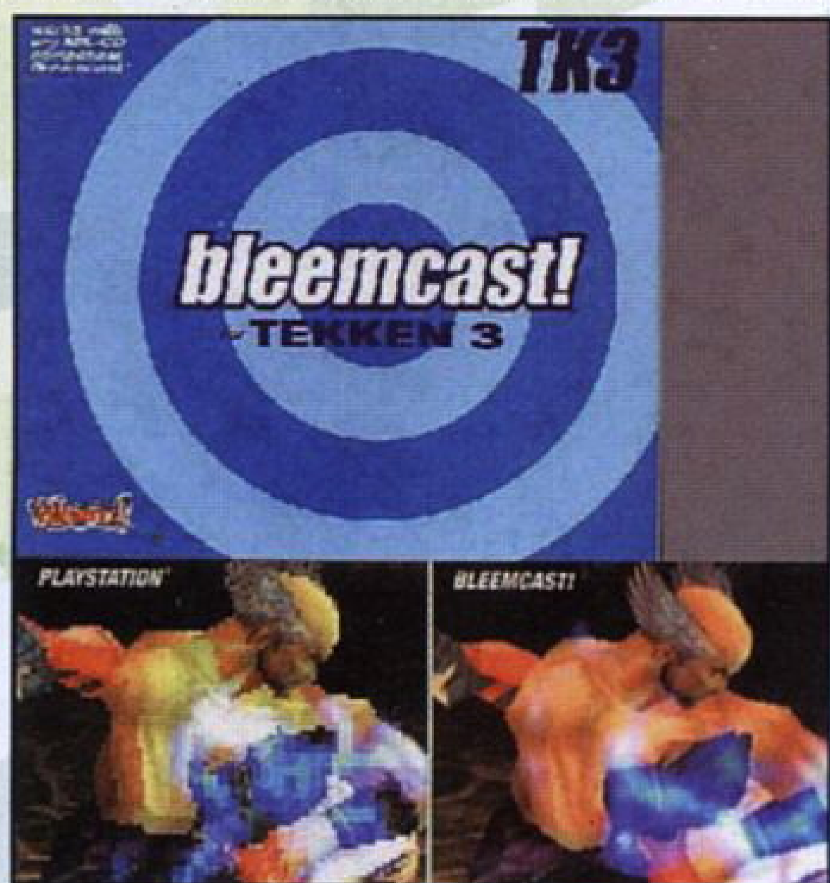
其实，正所谓"存在即合理"。模拟器并不是为了让个人电脑取代游戏机而诞生的。从本质上说，模拟器也不过是一种电脑软件，它的存在只有一个目的，那就是"应用"。换句话说，模拟器是因为有用才被编写出来，因为有用才被用各种方式流传。当然，对于不同的人来说，"有用"的具体内容是不同的：对于程序员来说，它可能只是一个任务或者是一个兴趣；对于一家软件公司来说，它可能只是一个项目或者一份订单；对于玩家来说，它可能会勾起一段美好的回忆或者仅仅是为了满足自己作为一个"闯关族"的自信或自尊……

因而，模拟器本身没有任何立场，也不附带任何主义，它只是一个（或一类）软件，只要有需要，它可以出现在任何地方，即便是用游戏机来模拟"游戏机"也未尝不可，于是就有了游戏机用的游戏模拟器，这种略带滑稽色彩的"小把戏"。之所以这样说，是因为游戏机领域一直奉行的自我否定的进化法则：新的总是要比旧的更好，有了新的就不必怀念旧的——这也是商家和媒体串谋的结果。但游戏机用游戏模拟器的出现，称得上是对进化法则否定的否定！到头来，最重要的是玩家需要什么，而这是要玩家自己做出选择的。

DC用模拟器

如前所属，DC是一款命运多舛的游戏机。它诞生在游戏界的多事之秋，是世嘉守住家用机市场上最后一席的惟一希望。它的身上有太多的变革因素，值得所有人为之期待。然而，终究形势不饶人，DC没能替世嘉挽狂澜于即倒。但DC仍旧埋下了许多创意的种子，模拟器就是其中之一。

由于采用了微软的Windows CE操作系统，DC游戏机软件开发界面更接近PC机，因而吸引了许多电脑软件开发团队为之编写软件，其中也包括游戏模拟器。不过，就知名度而言，最著名的DC用模拟器当属Bleem公司为之开发的PS模拟器Bleemcast。相信资深模拟器玩家对于Bleem之名一定不陌生，当年Bleem for PC是"奔腾时代"少数几款能够流畅运行PS游戏的模拟器之一。而Bleemcast在DC上的表现更为出色，能较为流畅的运行《生化危机2》等大作。要知道单就技术性能论，世嘉DC不见得比索尼PS先进多少，取得这样的成绩是具有指标意义的。而DC游戏机在设计之初，就是以PS为假想敌，如果DC能够借由模拟器获得PS的游戏资源，无异于是釜底抽薪的高明策略，对于争取庞大的入门级客户资源是相当有利的。只可惜，由于盈利与预期相去甚远，再加上官司不断，Bleem开发团队最终还是难逃解散的命运。Bleemcast也戛然而止。



相较于模拟PS，用DC模拟超任就显得游刃有余了。事实上，相当一部分流行的SFC模拟器，都是在老牌SFC模拟器SNES9X的源代码基础上编写而成的——道理很简单，SNES9X的运行速度快，兼容性好。DC用SFC模拟器也是如此。常见的有Sintendo、Ngine SNES9x和Dream SNES，其中综合性能最好的当属Dream SNES，支持记忆和各种显示选项，支持SFC的鼠标、光线枪等模拟，画面和音效方面也很出色。这里稍微提一下，或许很多新进的TV Game玩家不太了解，世嘉DC的标准配置是不带硬盘的，内存也只有16M而已。要在DC上运行模拟器，先要把载有模拟器软件的CD放入光驱，根据提示进行设置，然后取出软件CD，再放入载有游戏ROM的CD，待ROM读入内存后就可以进行游戏了。如果想要换玩其他游戏，必须重启DC，并重复上述动作，操作起来的确有些繁琐。更严重的问题是仅有的一点点内存！由于模拟器程序和ROM文件都要装入内存，因此存储空间就显得非常紧张。不过，由于SFC游戏的标准容量是4M，所以大部分的ROM文件运行起来还算流畅，至于碰到16M或者32M之类的"大作"，就显得非常吃力。至于超任版的《最终幻想》等大作，就想都不要想啦！而且，Dream SNES的游戏进度存读设计也存在缺陷，需要配合一支空白（最好是原装）的4M专用记忆棒，才能存读游戏进度。而在当时，一支4M记忆棒的价格绝不是普通玩家能够轻松承受的。

作为世嘉的嫡系产品，DC的另一个模拟的对象便是同门师兄世嘉MD。尽管后来的世嘉土星也曾掀起风潮，但终究被索尼PS的光芒所掩盖，因此说



MD是世嘉在家用机领域的巅峰之作，其实并不为过。或许正是因为这个原因，世嘉甚至为DC开发了官方MD模拟器，也就是SEGAGEN。既然是官方出品，表现自然堪称完美，几乎可以运行所有的MD游戏。记得当年DC在国内短暂流行的那段时间，游戏店里会有双碟装的DC用MD游戏大全辑出售，用的就是这个官方版。不过，其中的ROM文件则几乎可以肯定是"纯属"盗版。除了MD模拟器以外，DC上还曾经出现过另一位师兄SMS（SEGA Master System）的身影。SMS曾经是世嘉寄望能够与任天堂FC一决雌雄的强悍机种，号称"家用机中的街机"。此番现身DC，靠的是名为SMEG的模拟器，只是由于运行效果一般，且缺乏后续版本跟进，没成气候。而从另一个角度来看，SMS和MD在DC上亮相，让DC这款世嘉的谢幕之作更显悲壮。

Xbox用模拟器



DC是世嘉在家用机领域的绝响！DC之后世嘉走了，但微软来了，带着一台最不像游戏机的游戏机来了，这就是Xbox。

作为电脑软件业的龙头老大，微软的扩张野心早已经是路人皆知的事情。而身为微软总裁的比尔·盖茨对游戏业的兴趣，甚至可以追溯到他的学生时代。因此，当DC铩羽而归，世嘉退出家用机市场的时候，曾经的合作者也乘势从幕后走向了前台，Xbox应运而生。不过，当Xbox刚刚面世的时候，很多TV Game领域的资深人士都对它嗤之以鼻，认为微软这个家用机领域的超级外行，好死不死竟然弄了一台简易PC来闯荡家用机市场。不过，也正因为Xbox事实上就是一台特制的PC机，反而让它拥有了异常丰富的模拟器资源。

在Xbox上，任天堂系统的游戏模拟器种类十分丰富。想在Xbox上重温《魂斗罗》、《超级马里奥》或是《鳄鱼先生》等作品的话就别错过FCE Ultra，这是一款FC模拟器。以Xbox的机能，模拟FC并非难事，运行效果尚佳。而且，与PC版一样，这款模拟器支持Zip压缩文件包直读和游戏进度存读。如果想要进一步感受超任的游戏快感，xSNES9X自然就是不二的选择。与SNES9X亲密的血缘关系，让xSNES9X表现不俗，日后还进一步发展出了应用于智能手机的版本。而说到最令人兴奋的，莫过于Xbox版的任天堂N64模拟器Surreal64，可以让你完整地体验《超级马里奥64》的游戏快感。另一款名为Xboyadvance的模拟器，则让Xbox能够大小通吃，可以模拟GB、GBC、GBA等任天堂系列掌机。

除了上述几款模拟器外，Xbox用MD模拟器Neo Genesis的设计可谓匠心独具。与世嘉DC相比，Xbox把硬盘作为标配，有更大的存储空间。Neo Genesis善用这一特点，不但可以运行普通的ROM文件，还能把SEGA CD（光碟版MD）的游戏光盘制作成iso+mp3镜像存储在硬盘中，可以有效提高游戏运行速度。相比之下，Xbox的PS模拟器就乏善可陈了。以Xbox版的PCSXbox为例，不仅不支持硬件的3D渲染，而且也不支持直接读取PS游戏光盘。你需要把PS游戏CD制成"bin+cue"格式的镜像，然后上传到Xbox的硬盘中才能进行游戏。实在是不如用PC版，或者干脆买一台PS来得痛快。此外，Xbox也有对应的街机模拟器，较为常见的有FBA系列和MAMEoX，前者支持多种基板，后者运行稳定，可以相辅相成。但受制于Xbox自身的性能，运行一些大型街机游戏时会比较困难，当机时有发生。

不过，真正称得上是终极Xbox模拟器，当属微软为了使新研制的X360能具有向下兼容性而开发的X360用Xbox模拟器。该模拟器由微软免费提供，可以在Xbox Live网站上下载。最大的特色是能支持Xbox玩家和X360玩家之间的网络对战。当然，推出Xbox模拟器更大的意义在于充分盘活Xbox游戏的存量资产。这也是游戏机用模拟器的通例。



PSP用模拟器

如果说，PS3目前的销售败绩是"游戏之神"对于索尼十年间顽固坚持技术至上论的惩罚，那么PSP掌机的意外成功则是为索尼日后在游戏机领域东山再起留下的一条血脉，亦如给当年N64时代的任天堂留下GB一样。在相当一部分掌机发烧友眼中，索尼的PSP可以说是目前市面上最Cool、最炫的掌机——尽管任天堂NDS系列的全球出货量更大，但与PSP相比总觉得不够时尚。至于苹果的史蒂夫·乔布斯会不会携iPod和iPhone的旋风造就比PSP更炫的掌机，目前还不得而知。

不论从那个方面讲，PSP可以说是货真价实的次世代掌机，而且具有极佳的扩展性，因此能在PSP上运行的模拟器不在少数。常见如FC模拟器NesterJ for PSP、SFC模拟器Snes9x TYL、GB模拟器RIN、GBA模拟器gpSP kai等，此外还有不同版本的MD、N64和街机模拟器等等。凭借PSP的出众机能，这些模拟器大都表现不凡——揣着一台游戏机玩遍所有的游戏，终于不再只是一个梦想，PSP可以帮你实现。

不过，如果以玩家的期待值来说，恐怕最想见到的就是在PSP上能够见到PS、甚至PS2的模拟器。PS目前已经有官方推出的模拟器，而PSN上也正不断更新PSP用的PS经典游戏。而对于广大玩家来说，破解版的PS模拟器，几乎能让PSP一族玩遍PS时代的一切好游戏。限于机能，PSP用PS2模拟器的出现障碍重重，但千万别忘了，这是在游戏圈，"一切皆有可能"！









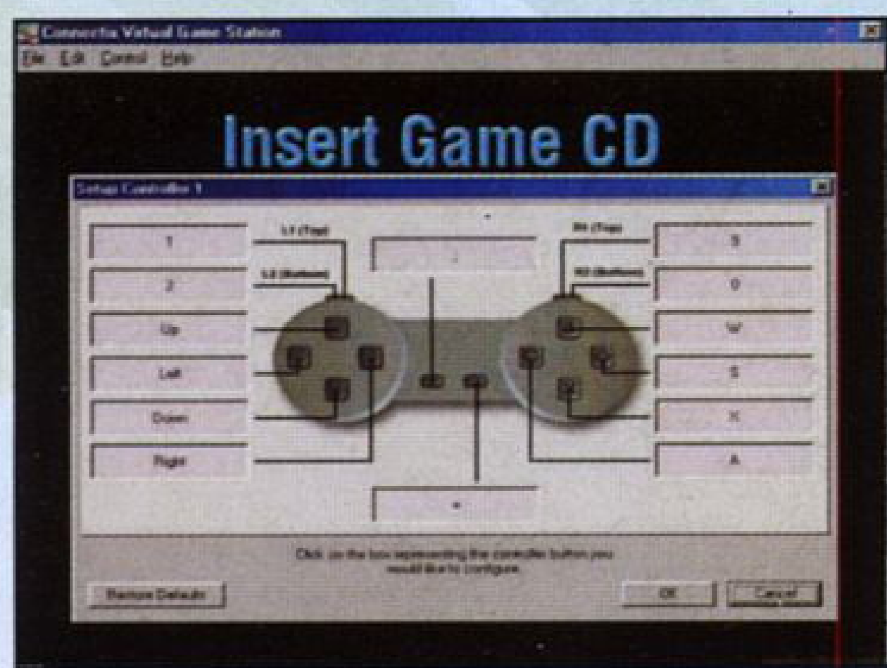
4 庶民的胜利？模拟器的是是非非

介绍了这么多的模拟器，你或许注意到了这样一个事实：它们都可以在网上找到，免费下载使用，即便是少数要求付费的共享软件，也很快会有破解版在网上流传开来。从某种意义上说，游戏模拟器家族的繁荣兴盛，完全是拜互联网所赐。甚至可以说，在"Web 2.0"这个词被发明出来之前，模拟器是最能体现Web 2.0精神的一种网络产品。

首先，开发模拟器的前提是要对被模拟设备的硬件结构和运行机制有全面而准确的了解。单是做到这一点就很不容易！与采用开放结构的PC机不同，游戏机几乎都是制造商专有的封闭平台，轻易不会向外界透露技术细节。因此，除非是游戏机制造商自己开发模拟器——这在相当长的一段时间里被认为是极其荒诞的想法，因为这么做等于制造商搬起石头砸自己的脚，否则就只能通过技术手段进行破解，以获知其工作方式。这样的基础性工作很难由一个人独立完成，通常都需要团队合作。在现实世界中，要筹组这样的团队需要支付较高的人力成本，而且要承担极高的法律风险，因为随时都有可能遭到侵权指控。而互联网的出现，让分散在世界各地的团队成员能在一个松散的组织框架内，采用匿名方式进行及时沟通，交换信息，从而大大了提高工作效率，也有效规避了风险。曾经有一款CPS2基板的街机游戏，刚刚上市不足一个月，就被香港的模拟器爱好者攻破了加密程序，制成文件包传到网上，此后来自欧洲和美国的程序员们通力合作，仅用了不到两周时间就让它在PC上流畅地"跑"了起来。而这款街机游戏的开发周期长达三年之久。

其次，模拟器上运行的游戏软件大都来自互联网。早







的名字，此前由该公司开发的PC机模拟软件Virtual PC让众多苹果用户能在自己的Mac机上轻松

期的游戏机产品，如任天堂FC、世嘉MD等，大都采用卡带作为存储介质，游戏程序通过特殊设备烧录在一个或数个半导体只读存储器（ROM）集成电路芯片当中并固定在卡板上。为了让这些程序能在PC（或其他平台）上运行，必须用专门的读写器从ROM芯片里把数据全部拷贝出来，转换成相应格式的文件，这个过程就是“Dump”。通过Dump得到的数据被称为“ROM文件”，有些直接使用.ROM后缀，可以在对应的模拟器上运行。近年来，随着宽带、P2P等新技术的发展与普及，以CD或DVD形式存储的SS、PS、PS2游戏软件也被制成镜像文件，并在网上大规模流传，习惯上也把这些镜像文件称为ROM。相对于编写模拟器，Dump是一个技术含量相对较低，但对搜集能力要求极高的工作。在大多数情况下，你不能指望从游戏开发商手中免费获得游戏软件的原版拷贝，只能到处去搜集正版或盗版的基板、卡带、光盘，然后再Dump。试想一下，如果没有互联网，要想在短时间内，大量搜集和Dump游戏软件，几乎就是不可能完成的任务。但互联网所蕴含的天文数字级的巨大动能，终于让不可能变为了可能。而这也让最初根本不知模拟器为何物的游戏厂商如梦初醒，开始认真对待模拟器造成的潜在和现实的威胁。

人称“游戏教父”的山内溥曾经有一句名言：“主机只不过是贩卖软件的道具。”从任天堂创立权利金体系开始，各大制造商都把自己的游戏主机视为专属领地，不容他人侵犯，甚至为了逼退竞争对手，不惜使阴招。在游戏机制造商眼中，游戏模拟器简直是十恶不赦的魔鬼。在他们看来，模拟器的出现催生了大量“盗版”ROM文件，在网上泛滥成灾，让原本可以落入制造商口袋的大笔权利金打了水漂。更令制造商恼火的是，模拟器的风行等于是他们丧失了潜在的游戏机购买者，因为玩家只需下载模拟器，安装到自己的电脑上，就能玩到他们喜欢的视频游戏，而无须再花大价钱去购买游戏主机。这就直接侵犯了制造商的利益。因此，各大游戏机制造商几乎一致对模拟器采取零容忍的打击政策。其中，最常使用的就是以诉讼手段指控模拟器软件开发者侵犯著作权。而索尼公司与Connectix公司就PS模拟器Virtual Game Station（VGS）爆发的官司就是最具代表性的一个案例。

时间倒回到1999年1月，在美国旧金山举行的麦金塔电脑世界博览会（Macworld Expo）上，Connectix公司向参观者展示了他们历时半年时间、花费15万美元开发的基于苹果公司MacOS操作系统和iMac电脑的PS游戏机模拟器软件Virtual Game Station（VGS）。对于苹果计算机产品的用户来说，Connectix并不是一个陌生使用那些原本为PC机和Windows操作系统设计的应用软件，而不必苦苦等待移植。这一回，Connectix公司又把“模拟”的对象锁定为当时人气鼎盛的王牌游戏主机索尼PlayStation，而且取名为“Virtual Game Station”，也足见Connectix公司的野心。而VGS也的确成为了当期展会上耀眼的明星，用于展出的定价49美元的几十盒VGS软件也被与会者抢购一空。面对旺盛的人气，Connectix公司的执行总裁罗伊·麦克唐纳（Roy McDonald）也向外界透露了Windows版VGS即将面世的消息。这也进一步拉升了电脑玩家对Connectix公司和VGS的期待。

就在Connectix公司准备在游戏机模拟器领域大展拳脚的时候，他们却收到了法院的一纸传票。原来，PS游戏主机的制造与销售商索尼电脑娱乐公司（SCEI）通过其美国子公司（SCEA）于1999年1月27日，以侵犯版权、技术保护措施规避和商标淡化等诉因向加州北区地方法院正式提出对Connectix公司的控告，并要求法院发布临时禁令，禁止Connectix公司继续销售或研发与PS有关的模拟器软件。而Connectix公司则以著作权的合理使用原则作为自己的抗辩理由应诉。于是，美国司法史上第一起针对模拟器的诉讼就此展开。

其实，早在Connectix公司准备着手开发PS模拟器的时候，就曾试图与索尼公司的高层接触，并希望获得相关的技术协助。这样的请求毫无悬念地遭到了索尼公司的拒绝。要知道，当时的索尼刚刚携PS销量急速蹿升的势头，把雄霸游戏业十余载的任天堂赶下王座，成为新世代的霸主。在索尼的眼中，PS几乎就是一只会下金蛋的鹅，当然不会让他人轻易染指，而且模拟器这种可能导致PS潜在消费者流失的“小东西”，更是PS进一步拓展市场的拦路虎，是需要高度警惕的对象。这也就是为什么VGS刚刚在Macworld上一冒头，就立即遭到索尼起诉的原因。另外，索尼这么做也有杀鸡儆猴的用意，当时正在开发中的PS模拟器不止Connectix公司一家，而随着编程技术和硬件功效的不断提升，网络上流传的PS模拟器越来越实用，已经让索尼感到了实在的压力。在距离PS的换代产品PS2游戏机上市还有一年多的时候，索尼必须力保PS这只金母鸡！

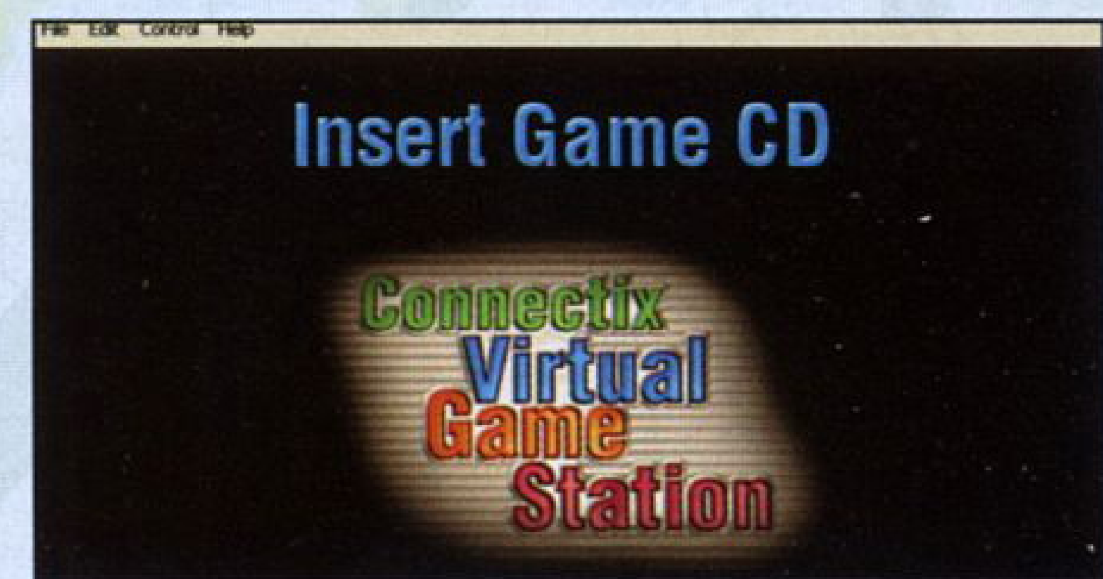
两家公司在法庭上的第一回合较量以索尼的完胜收场。地方法院法官接受了索尼公司的请求，对Connectix公司发出临时禁令，内容包括：第一、禁止Connectix公司在开发Windows版本的VGS时，复制使用索尼PS游戏机BIOS；第二、禁止Connectix公司继续销售Macintosh版本或是Windows版本的VGS。同时为保全证据，地方法院也扣押了Connectix公司所有的PS游戏机BIOS数据拷贝以及与此相关的其他物证。Connectix公司不服地方法院的裁决，向联邦上诉法院上诉，要求解除禁令。让人颇感意外的是，上诉法院居然接受了Connectix公司的上诉请求，不但撤销了地方法院的判决，而且做出了使游戏机模拟器的研发和销售合法化的判例。不仅是Connectix公司，甚至是整个模拟器软件界都因此而摘掉了套在头上的紧箍咒。那么，如此惊人的“逆转裁判”到底是怎么发生的呢？这还得从Connectix公司研发VGS的过程说起。

Connectix公司在1998年7月开始着手研发针对苹果Mac机的PS模拟器，这也就是后来的VGS1.0。我们知道，要编写一款模拟器、尤其是游戏机模拟器，最重要的工作由两部分组成：第一是硬件模拟程序的编写，也就是通过软件创造出一个虚拟的硬件环境，供相应的ROM文件运行。这部分对Connectix公司来说难度并不大。第二是固件的破解和编写相应的模拟程序，其中的关键就是BIOS。BIOS也就是“基本输入输出系统”，是计算机设备运行的基本要件，包含基本输入/输出程序、系统信息设置、开机上电自检程序和系统启动自举程序等，通常被烧制在一块ROM芯片内，集成在主基板上。由于20世纪90年代中期以前推出的游戏机产品功能较为单一，结构也相对简单，因此，游戏机的BIOS程序也承担了部分操作系统（OS）的功能。

由于无法从索尼公司获得技术支持，Connectix的工程师们就决定“自力更生”，从市面上买回一台PS游戏机，拆解后通过技术手段从主机内部的一块芯片里分离出了主机的BIOS程序。有了这份BIOS程序，Connectix的工程师就可以把它与自己开发的VGS硬件模拟软件（Hardware Emulation Software）进行整合，并观察实际运行效果，再借由调试软件检测BIOS同硬件模拟软件之间产生的指令信号来了解PS的BIOS的功能和运作。而索尼恰恰认为，Connectix公司的上述行为直接侵犯了自己对PS游戏机BIOS程序的著作权。进一步的调查还表明，Connectix公司不仅在Mac版和Windows版VGS的开发过程中，大量复制了PS游戏机BIOS程序，而且在对模拟器查错与调试的过程中也使用了这些BIOS程序，还对部分BIOS程序进行了反编译操作。地方法院法官就是基于这些事实，判定Connectix公司涉嫌侵犯索尼公司的著作权，并发出了临时禁令。

然而，同样的事实，上诉法院的法官却有着完全不同的判断。这里涉及到两个基本问题：其一是著作权保护中的合理使用问题，其二是软件因自身特质而产生的法律适用性问题。

首先，索尼PS游戏机的BIOS程序在美国进行了版权登记，因而受到美国著作权法的保



护。地方法院就此认为Connectix的工程师未经授权就对这些文件进行拷贝，并进行反编译的行为，已经侵犯了索尼公司的著作权。但上诉法院则认为，计算机软件有其特殊性，根据当时的美国法律和司法判例，著作权法仅保护软件的表达，而其所体现的概念或功能则不在保护范围内(此类权利应属专利法保护范畴，但索尼在本案中并未提出专利侵权诉由)。据此，上诉法院的法官认为，Connectix公司在开发VGS的过程中，虽然多次复制、使用PS游戏机的BIOS程序，并对其进行了反编译。但在最终完成的VGS软件中并不包含PS游戏机BIOS程序代码，而是采用了Connectix公司自己编写的VGS BIOS程序。所以，Connectix公司的行为只是为了获得PS游戏机的BIOS程序中不受著作权法保护的功能性因素而进行的一种合理使用行为，并不构成侵权。

其次，Connectix公司使用索尼PS游戏机的BIOS程序开发VGS模拟器的做法，到底是简单地创造了一个原始作品的替代物，还是创造出了一件新作品？在这个问题上，地方法院和上诉法院之间也存在分歧。地方法院认为，Connectix公司为商业目的而复制BIOS程序这个行为本身就对索尼公司的利益造成了损害，同时基于"电脑显示器与电视机可互换的认知"，认为VGS和PS游戏机在输出的视频画面上具有相似性(美国法律中也把显示在电脑屏幕上的程序代码的视觉表现内容列入著作权法的保护范畴)，因而判定Connectix公司有侵权行为。但上诉法院的法官则认为，VGS软件事实上建立了一个新的平台，让原本只能在PS游戏机上运行的游戏软件也能在个人电脑上运行，具有事实上的创新性。进而认为，地方法院在审理案件过程中，并没有充分评估考虑VGS软件本身所包含的"表现"的特性。还指出地方法院就电脑显示器与电视机可互换这一前提所引述的判例本身就存在错误。故而，就Connectix公司复制行为的目的和特征，说明了它是属于合理使用的。

第三，从Connectix公司的复制行为对市场的影响来看，地方法院认为，VGS模拟器对索尼PS游戏机具有替代作用，会直接影响到PS游戏机销售和利润。但上诉法院的法官认为，虽然存在这种可能性，但因为VGS软件本身具有创造性，因此它与PS游戏机之间是竞争对手关系，索尼可能的损失是竞争造成的，不能据此判定Connectix公司的行为超出合理使用范畴。

基于上述三个理由，联邦上诉法院裁定，撤销加州北区地方法院发出的临时禁止令，并发回地方法院重审。这个判决不仅让Connectix公司的VGS软件开发得以继续，也为类似案件的审判开创了先例。不过，仔细分析起来，Connectix公司其实也是涉险过关。试想，如果Connectix公司没有重新编写，而是直接使用破解的BIOS程序进行软件开发，肯定会被法院判定有罪。因此，之后各大游戏机制造商并未放弃对模拟器的大举追杀，分布在世界各地的模拟器设计团队和提供下载服务的网站，时常会接到措辞强硬的律师函，有时还不得不面临集散或封站的巨大压力。

然而，事过境迁，当年对模拟器恨之入骨的游戏巨头们，也开始在自家的强悍主机上添加模拟器，一方面可以勾起玩家的怀旧情绪，另一方面也能稍稍缓解由于新游戏作品开发成本过高而造成的游戏数量不足的问题吧。至于最近各大主机平台上，复刻版游戏的大流行，大概也是基于相似的理由吧。





模拟器，从现在到永远？

回忆、怀旧……每每当我们与模拟器相遇的时候，这些略带感伤的字眼就会跃上你我的心头。或许有人会对此感到不屑，甚至吟出"少年不识愁滋味，为赋新词强说愁"的词句。是的，模拟器玩家其实是一个不折不扣的小众群体，成员多是"有些年纪的"年轻人，通常是所谓80后"90前"，而稍长几岁的怕是已经过了而立之年。这本应是人生中一个锐意进取、蒸蒸日上的阶段，不该有太多的感慨与惆怅。只是，作为信息技术革命的亲历者和见证人，我们的生活方式与思维方式，乃至对世界、对社会、对人生的看法，都因此而产生了前人无法想像的巨变，模拟器就是折射出这种变化的一面小小的镜子。



邻家的小弟曾经是个喜欢玩闹的"小屁孩儿"，从来没有过"好好学习，天天向上"的念头，常被家长说成是没出息。只是因为父亲承诺他，期末考双百就给他买一台三百块钱的游戏机——在那个刚刚告别贫乏物质生活的年代，这样的价格相当于一家庭两个月的收入总和——从不认真读书写字的小弟，居然也学会废寝忘食。直到父亲兑现了承诺，乐得合不拢嘴的小弟却因为当天恰巧是例行停电日而闷闷不乐，竟然傻傻地问人家怎么给电视装上干电池。如今，当年那个整天嘻嘻哈哈、爱打爱闹，甚至为了攒钱去游戏厅而不吃早饭的邻家小弟已经是以"海归"身分就职于著名IT公司的白领阶级，同时也是一位模拟器达人。"我喜欢模拟器上的Game，有些是以前玩过的，有些不太叫得上名字，有些听都没听过，但玩起来感觉都很爽！"他说，"其实比起小时候，现在打游戏的水平真是超烂，可就是想玩，开心的时候想玩，不开心的时候更想玩。嗯……说是想玩游戏，倒不如说喜欢小时候那种纯纯的、傻傻的感觉。人长大了会得到很多，也同样会失去很多。有时候也会想要是能回到小时候该多好。怎么可能呢？所以，对我来说，游戏什么的，其实就是烦了、累了时候撒娇的工具啦，自己跟自己撒娇。"



其实从某种意义上说，模拟器就是一种"撒娇"。人们创造出各种各样的机器，各司其职，各有所用。可就是偏偏有人要让它去做本来它做不了的事情，甚至要做得更好，目的似乎只是为了满足我们一丝丝的怀念以及猎奇感。但事实却不仅如此！模拟器往往运行在一些技术上更先进的高端平台上，被模拟的总是一些已经或者即将退出人们视野的平台。从纯粹技术进化的角度上看，用高端平台去运行低端的程序是一种资源的浪费。然而，模拟器之所以会出现，而且大行其道，只能说明人与电脑之间的关系，除了纯粹的工具性和功利性之外，还自有其独到且感性的人文特质。所以说：

模拟器是一种理想：让曾经梦寐以求却不可得的，终于能把玩在自己的手中……

文 Delphi 编 星夜 美编 NINA

■《战神 奥林匹斯之链》开发团队合影

新年好，PSP！

当 SCEE 总裁 David Reeves 对外高调宣称“2009 年将是 PSP 年”时，一些游戏媒体将之揶喻为“有一点堂吉诃德式的热情与勇气”。事实上，相比高歌猛进的日本市场，在过去一年间，欧美本地的 PSP 游戏开发陷入了令人困惑的干涸期。一定程度上，欧美游戏公司更倾向于为高端的次世代主机或成本更低廉的 NDS 开发游戏，夹在中间的 PSP 显得有些尴尬。对索尼而言，最需要补交的功课，就是向开发者们展示如何在 PSP 上获得成功。一个颇具代表性的事件是，曾制作《达斯特》、《战神 奥林匹斯之链》的顶尖开发商 Ready at Dawn 宣布退出 PSP 游戏制作领域，这多少令 PSP 的拥有者们感到沮丧。所幸，David Reeves 并非一个只会坐而论道的人，索尼仍然对“Playstation 家族的小妹妹”呵护有加。也许，PSP 今年能够收到的最佳新年问候，将不仅仅是美好的祝福，而是实打实的激励！因为欧美 PSP 游戏近一年来集体疲软的悲情故事，有望因一款自制游戏的上位以及 Ready at Dawn 的回心转意而得到悄然改写。

静候黎明

2003 年，当顽皮狗的高级程序员 Didier Malenfant 下定决心独立创业时，他确信走向成功的关键，除了自己的聪明才智和开发经验，还有与索尼公司的密切关系。2003 年，Ready at Dawn 在加州尔湾市建立，Didier Malenfant 和他的两位生意伙伴，来自暴雪公司的资深成员 Andrea Pessino 和 Ru Weerasuriya，共同拜访了时任 SCEA 产品副总裁的吉田修平，他给眼前三位表情凝重的创业者带来了一个好消息：SCEA 同意免费提供 30 台 PSP 开发机，并让 Ready at Dawn 参与 PSP 游戏高级开发套件的制作。这意味着，刚刚诞生不久的 Ready at Dawn 不仅成为最早掌握 PSP 硬件秘密的开发者，也将伴随着同样初生的 PSP 在游戏业完成首次公演。那个时候，顽皮狗的 PS2 游戏《杰克 2》刚刚推出不久，Ready at Dawn 计划将杰克的搞笑伙伴达斯特搬上舞台，并得到了顽皮狗的积极回应。Didier Malenfant 充满感激的说：“他们（指顽皮狗）为我们提供了大量《杰克 2》的游戏素材，毫无保留地分享自己的看法，这真是一种非常棒的协作关系。”




▲ Didier Malenfant（右）与达斯特的角色配音 Max Casella（中）合影。


■ Ready at Dawn 办公楼。

Didier Malenfant 是那种能够连续五六个小时和不同员工进行滔滔不绝的谈话并保持清晰思路的管理者，但另一方面，他不具备通常意义上的强势姿态，极少运用夸张的词汇，更乐于通俗易懂的表达观点，并认真倾听对方的看法。正是依赖这种温和的强硬风格，帮助 Ready at Dawn 上下团结一致，迅速在游戏业打开了局面。在 PSP 游戏《达斯特》的开发过程中，制作团队始终以 PS2 游戏的规格为目标，专注于打造激发 PSP 硬件潜能的 RAD1.0 游戏引擎。Didier Malenfant 强调："这是一款毫不妥协的动作游戏。" 2006 年 3 月 14 日，《达斯特》在北美地区发售，媒体综合评分为 86.2，截至 2008 年底，游戏销量超过了 200 万套。尤为难得的是，《达斯特》的画面表现直逼 PS2——而且是在 PSP 锁频的情况下实现的。除了保持系列游戏的原有精髓，无论是关卡设计还是丰富的附加内容，《达斯特》的卓越品质充分勾勒出 Ready at Dawn 的设计哲学：作 3A 级别的开发组，打造 3A 级别的游戏作品！

在 PSP 游戏开发领域，对这台神奇掌机极限性能的定义一再被 Ready at Dawn 改写，在《达斯特》大获成功后，Didier Malenfant 立刻率领开发团队投入到 RAD2.0 游戏引擎的研发中。这一次他们塑造的对象，不再是酷爱耍宝的达斯特，而是游戏业真正的男性图腾——战神奎托斯。Didier Malenfant 表示："这个消息令整个团队备受激励，我们怀着'毕其功于一役'的心情拼命工作，发誓不能辱没战神的名声。"最终，Ready at Dawn 不辱使命，《战神 奥林匹斯之链》综合媒体评分 91.4，仅在美国一地的销量就突破了百万套，成为目前欧美地区 PSP 游戏开发一个极难超越的新巅峰，值得一提的是，按照 Didier Malenfant 的说法，这部令人血脉贲张的作品依然只用到 PSP 80% 的机能。此后，Ready at Dawn 初涉家用机领域，成功推出了 PS2 创意大作《大神》的 Wii 平台移植版本。应该说，仅用短短几年时间，Ready at Dawn 就成长为游戏产业的顶尖开发群体，这家公司的下一步动向引发了人们的热议。

2008 年 6 月 9 日，Ready at Dawn 官方网站发布了一篇配图声明，照片中 30 台 PSP 开发机依次装箱码放，准备送还给 SCEA，"Ready at Dawn 的一个时代结束了，我们将转向其他主机……"这一事件引发了 PSP 社区的轩然大波，事后，Didier Malenfant 坦言自己本以为玩家们的关注焦点将是公司暗示的新计划，但完全出乎意料，大量玩家涌入 Ready at Dawn 网站以及在 Facebook 开设的页面，强烈要求他们重归 PSP 游戏开发。虽然玩家的群情激奋可以视为对 Ready at Dawn 此前成绩的褒奖，但我们不禁怀疑，Ready at Dawn 此举，到底是一场有些盲目的带有理想主义色彩的赌博，还是有着自己勇敢逻辑，经过仔细权衡之后的精心之举呢？事实上，这家公司先前已经显露出转型的端倪，RAD 第三版引擎直接基于次世代主机开发，而且他们在 2007 年购买了 ProFX 授权，这是一种压缩纹理文件技术，主要应用于下载游戏以及需要高度压缩光盘容量的 X360 游戏的制作。

据悉，Ready at Dawn 的两个神秘开发项目代号分别是"R6"和"R8"，其中一部将是完全原创的跨平台游戏，预计将在今年 E3 展上正式发布。作为一家由开发《杰克与达斯特》、《古惑狼》、《魔兽争霸 3》、《魔兽世界》等游戏大作开发人员组成的新锐公司，略显单薄的掌机显然无法承载 Ready at Dawn 自身的雄心壮志，脱离 PSP 进入家用主机平台，显然是他们发展战略的应有之意。真正的问题在于，PSP 游戏在欧美地区的二、三方开发阵营尚无法填补 Ready at Dawn 离去造成的高品质动作游戏空白，索尼旗下的 Bend 制作室固然技术实力雄厚，但始终局限于《虹吸战士》类型的射击游戏开发。

2008 年 12 月 12 日，Didier Malenfant 在官方网站留言："或许我们应该重新考虑告别 PSP 游戏开发的决定，毕竟我们之前做得很棒。"在接受媒体采访时，他一再强调 RAD2.0 引擎在技术层面的领先优势。事实上，这一转变明显是受到了愈演愈烈的经济衰退的影响，开发环境成熟，便携联机方便的 PSP，在 PS2 逐渐淡出市场之际，无疑是游戏开发商商规避风险，稳妥经营的重要选择之一。把握这一微妙变化，索尼适时推出鼓励政策，依托成本较低的 PSN 平台，完全有可能让 PSP 游戏在欧美市场重新打开局面，或许，在不远的未来，Ready at Dawn 有机会为我们呈现真正 100% 性能的 PSP 游戏。


▲ Ready at Dawn 制作团队完成《战神》PSP 游戏开发后的庆祝时刻。


■ PSP 开发机将退还给索尼。


■ Ready at Dawn 员工们的合影。

失重状态





▲《失重战机 心灵瘟疫》保持着浓厚的街机游戏风格。

这是一个通过坚定信念、不懈奋斗并最终修成正果的激动人心的故事。1994年，Realtech VR在美国成立，这是一个成员来自不同国家，相对松散的独立开发者联盟，很多人在游戏产业已经摸爬滚打多年，但他们依然愿意在业余时间成为自制软件地下开发群体的一员。2004年，加拿大青年Stephane Denis加盟了该团体，并在次年推出了在PC平台大放异彩的自制游戏《失重战机》（No Gravity），这是一部科幻色彩浓厚的太空射击游戏，玩家操纵战机在五种太空环境中与异型侵略者战斗，游戏以华丽的特效和战斗场面著称。2006年11月，Stephane Denis决心将这部游戏移植到PSP平台，这位先后在Darkwork（“《鬼屋魔影》系列”开发商）、Core Design（“《古墓丽影》系列”前开发商）和Ubisoft工作的开发老手坦言：“我的日常工作就是为PSP制作游戏，对它的系统很了解，利用业余时间开发《失重战机》，不但可以训练我的专业技能，到后来，这部游戏对我意味着更多，我在用一种完全不同于商业公司模式的方式创作游戏，尽心尽力，倾注我的心血。”

Stephane Denis沉醉于被他称为“美学”的代码编写过程中，几乎重写了《失重战机》PC版本70%的编码，而他使用的工具只有DevKitPro公共软件开发套件、电脑和一台1.5版本的PSP，他的法国朋友Romuald Genevois和Alexandre Livernaux分别负责游戏的美术和音乐制作。《失重战机》的制作流程非常繁琐，首先在电脑上开发，然后编写交叉引擎，在电脑和PSP上同时进行测试，最后再进行特别优化，并利用了部分Realtech VR自主开发的3D引擎V3X.net的代码。整个开发过程异常艰辛，几乎占据了Stephane Denis除工作以外的全部生活，但是他对此却不以为然：“我喜欢通过自己的努力创造一些东西，再把它培养大，我就是这么想也是这么做的。我从不会被人在后面推着走，而是被前面的什么东西拽着走。”

功夫不负有心人，《失重战机》PSP版本甚至拥有此前PC版不具备的特效，全新设计的粒子系统，强化的阴影效果等等。Stephane Denis解释说：“这归功于PSP拥有一个不错的GPU，而且我们花费了更多的时间与精力润色它。”事实上，整部游戏不仅给人一种脱胎换骨的感觉，制作水准甚至超越了大部分同类型PSP商业游戏的表现。Stephane Denis将游戏更名为《失重战机 心灵瘟疫》（No Gravity: The Plague of Mind），并在一个月后推出了试玩版。作为一部自制游戏，它只能运行在PSP的破解系统上，但是不少商业游戏媒体依然对这款令人惊艳的作品进行了报道，游戏当周下载人数突破了5万，Stephane Denis和他的团队感到备受鼓舞。

《失重战机 心灵瘟疫》讲述在8002年的OOLRO 3星系，宇宙最古老和强大的帝国，拥有数以千计殖民地的KROSSO正在进行隆重的国家庆典，突然遭遇一场恐怖且无名的瘟疫袭击，这种疾病可以迅速腐化人的心灵，而隐藏在幕后的黑手还在策划着新的阴谋。游戏包含五大星系世界，总计超过50种不同类型的任务，比如深入敌方基地侦查、保卫空间站或是破坏敌方的神秘武器。游戏比较新颖的地方还包括，玩家可以控制一定数量的护航舰队、导航点设定以及大量支线任务目标等。《失重战机 心灵瘟疫》保持着浓厚的街机游戏风格，操作相当便捷，经过不断的调整完善，Stephane Denis意识到这款出色的游戏理应让更多玩家接触到，于是，他联系了索尼公司。

在信中，Stephane Denis表示打算免费提供这款游戏，希望得到索尼的官方支持。出人意料的是，索尼很快回复了Stephane Denis的邮件，“他们对我的游戏感到很惊奇，但委婉的表示不会提供任何实际帮助。”Stephane Denis难掩自己的沮丧之情，直到他的法国伙伴Romuald Genevois引用了一段话给他，出自法国作家法郎士的名言：“想要做伟大的事情，我们不仅需要行动，还要有梦想，不仅有计划，还要有信念。”于是，Stephane Denis再次振作起来，“我希望自制游戏可以找到更大的舞台，让索尼感受到我们对这台机器的喜爱与热情，告诉更多的人，一切皆有可能。”事实上，《失重战机》出师不利的很大原因来自它的血统，这是一款并未使用PSP官方开发套件的自制游戏，作为在PSP自制软件社区声名显赫的作品，如果索尼同它合作将具有极强的象征意义。对与破解系统交战正酣的索尼来说，这显然不是一个选项。正如菲尔·哈里森所言，“PSP始终是一个封闭的游戏系统，索尼没有开放它的打算。”

Stephane Denis形容自己在那段时间好像处于“失重状态”，不过事情还是出现了转机，索尼公关人员告诉他，“或许在将来会发生变化”，而这一变化指的就是提供官方游戏下载的PSP网络商店。经过一段时间的交涉，索尼同意为《失重战机 心灵瘟疫》登陆PSP网络商店放行，但前提是必须要找到一家游戏发行商。与苹果公司为iphone打造的Apps软件销售平台不同，PSP的网络商店并不直接针对开发者个体，而是面对游戏发行商，显然这个平台依然属于封闭性质，但至少让Stephane Denis看到了一丝曙光。于是，他参加了2008年游戏开发者大会，向游戏发行商们展示自己的作品。在这次活动上，他注意到了这样一种趋势：凭借自身的便携性和不错的机能，PSP让不少个体开发者产生了强烈的创作感，但遗憾的是，诸如《Galaxy's End》、《The Black Corsair》，这些由专业开发团体创作的，自身素质不逊于PSP商业游戏的作品，由于找不到发行商，始终难见天日。

至少，《失重战机》是幸运的，一家在2007年底成立，旨在代理独立游戏开发者推出的下载游戏作品的发行公司Anozor，宣布同Stephane Denis达成合作。游戏将在近期在欧洲PSP网络商店推出。而评级组织ESRB日前也完成了对《失重战机》的游戏审核工作，这款作品同样将亮相北美市场。近日，SCEA推出了PS网络商店的“春季攻势”宣传活动，《失重战机》同样是他们重点宣传的作品，或许通过这种尝试，索尼可以找到版权维护与自制游戏间的平衡点，没错，很少有一台现役游戏机向开源社区敞开怀抱，但是考虑到PSP自制软件社区几乎每个月都会推出一些令人印象深刻的作品，PSP网络商店或许可以带来新的思维与合作方式。Stephane Denis说道：“虽然对整个开发社区来说，还不是理想中的结果，但对我个人而言，一切来得还是太快了，我要感谢Anozor和索尼。”其实，索尼不需要被感谢，正如IGN评论所言，“最终受益的还是索尼自己。”

PSP在欧美市场的起伏，不啻为一种磨砺。一位美国玩家在PS官方博客上留言：“我有时会羡慕住在日本的玩家，他们总有那么多的PSP游戏可玩，而我们却要等待半年或更长时间才能玩到。我爱我的PSP，但是美国的游戏开发者到底在做什么？”现在，索尼已经承诺加强欧美地区的PSP游戏开发力度，但更重要的是，索尼需要给予第二、三方游戏制作者们足够的信心以及示范性的支持，并合理释放一下来自开源游戏社区的热情与能量。未来，我们对“Playstation家族的小妹妹”依然信心十足，不仅来自于我们回顾Ready at Dawn过去的辉煌，而且那些遍及全球，钟情于PSP游戏的开发天才们依然在努力。事实上，在全球经济不可挽回的步入半衰期的时候，我们的PSP才刚刚进入青春期，躁动着呢。



文 Delphi 编 星夜 美编 NINA

勇者のくせになまいきだ

游戏议会



新·勇者别嚣张 攻略指南

也许，在那些反对电子游戏的西方政客、国会议员、主流媒体当中，有些人并不像他们声称的那样排斥游戏软件，至少，他们仍然执迷于某种老套的游戏剧情：失败是魔头们应有的归宿。随着电子游戏风靡全球，“魔王”形象的确少了一抹神秘乃至威严的色彩，他们是勇者征讨的对象，是游戏中最大的笑柄或绊脚石，难有翻身的机会。然而在现实中，当这些衣冠楚楚的“勇者”们，将游戏业比喻成“大魔头”，并对其口诛笔伐之际，迎来的却是一个拥有旺盛生命力、充满激动人心内容、不可阻挡的世界级产业。如果我们将这个故事制作成一款游戏，最有趣的部分莫过于，你很难归纳它的游戏类型。游戏产业跌宕起伏的成长历程以及众多演绎精彩纷呈故事的局中人，让人想到了经典的角色扮演游戏。同时，这个产业始终在乐观精神的引导下，保持决策和行动的敏捷，在高速发展中上演种种颠覆性的“必杀技”，似乎又具有一些动作游戏的元素。其实，考虑到游戏业多年来经营智慧和强者心态的培养，即便说它是“脑白金”游戏，应该也没有错。

《新·勇者别嚣张》刻画的是游戏业与那些自封为“勇者”的反对者和唱衰派们的博弈故事。虽然本文免不了有一些戏虐、夸张的成分，但其实更像是一本游戏攻略指南，描绘产业从业者们在风口浪尖之上专注前行，在成长中审视自身隐忧，在竞争中顽强面对挑战，在动荡中夯实发展根基。与那些风头正劲的次世代大作不同，这部游戏没有“投机取巧”的金手指，也不能凭S/L大法立于不败之地，对核心玩家与轻度玩家能够做到一视同仁。当然，游戏本身并不缺少吸引玩家眼球的亮点，比如激动人心的成长故事，华丽的BOSS战，在攻关流程中还有一些良性“Bug”可以善加利用。总之，这是一部讲述魔王战胜勇者的另类游戏，按照时下流行的说法：勇者，别嚣张！

挑战任务一 票选勇者

通常，游戏首关都是教学性质，让玩家热热身，但是这款游戏中玩家一上来就会面临严峻状况，丝毫马虎不得。所谓票选勇者，职业属性大都是欧美国家的政治家或议员，他们中的一些保守势力乐于将暴力游戏的问题简单化，借助媒体或社会团体的力量推波助澜，迎合社会的某种担忧或情绪，进而获得政治上的利益。依照传统经验看，西方政客们的社会关注面相当宽泛，往往以公众舆论为导向，不少言论和观点都带有鲜明的选举特征。不过，仅凭这点就掉以轻心的话，游戏业也许会遭遇灭顶之灾。上个世纪50年代美国曾掀起过一阵“反漫画浪潮”，政客们纷纷指责美式漫画渲染暴力与色情，诱使年轻人堕落甚至犯罪。当时的美国众议院多数党领袖甚至将漫画与纳粹相提并论。遗憾的是，事态的发展并没有引起美国动漫产业上下足够的重视，出版商视若罔闻的姿态，换来了政府出台的一系列限制与打压政策，美国动漫业因而元气大伤。过去动漫业、唱片业的惨淡经历，足以给今日的游戏产业以警醒。

票选勇者对游戏产业的攻击方式主要有两种，其一是在公开场合对电子游戏进行抨击，制造社会舆论。另一种方式则是通过出台政策、法案限制、打击游戏业，显然，后者的破坏作用会更大一些。在这个场景中如果出现“卡关”现象，多半是因为游戏公司选择回避甚至默不作声，即便一些游戏公司在回应外界批评时比过去更加积极，但在塑造自身公众形象方面仍然缺乏经验。面对票选勇者，游戏业的首要任务是：将那些源自犯罪漫画、摇滚乐时代的陈旧看法，使之随游戏产业的发展壮大得到观念性的调整。这里有一个非常有说服力的例子，Eidos英国的创意主管Ian livingstone曾经哀叹：“英国政府宁愿看到游戏行业堕落，也不愿维持它在国际上的崇高地位，这简直是疯了……”不过在伦敦却是另一番景象，游戏产业得到了当地政府的大力保护与扶持，难道这里的政客都是游戏玩家？当然不是。事实上，伦敦市长Boris Johnson曾经对电子游戏深恶痛绝，撰写过一篇名为



■《火爆狂飙 天堂》中的奥巴马竞选广告。

《不祥之兆：电脑游戏正在腐蚀我们头脑》的文章。而在2008年10月，Boris Johnson热情邀请EA参加伦敦特拉法加广场的游戏嘉年华会，这种转变可以在伦敦市长其后的发言中显露端倪：“我们希望将伦敦市打造成全球创意产业的中心，游戏业毫无疑问将成为伦敦的创意符号并带动整个城市的经济发展。”

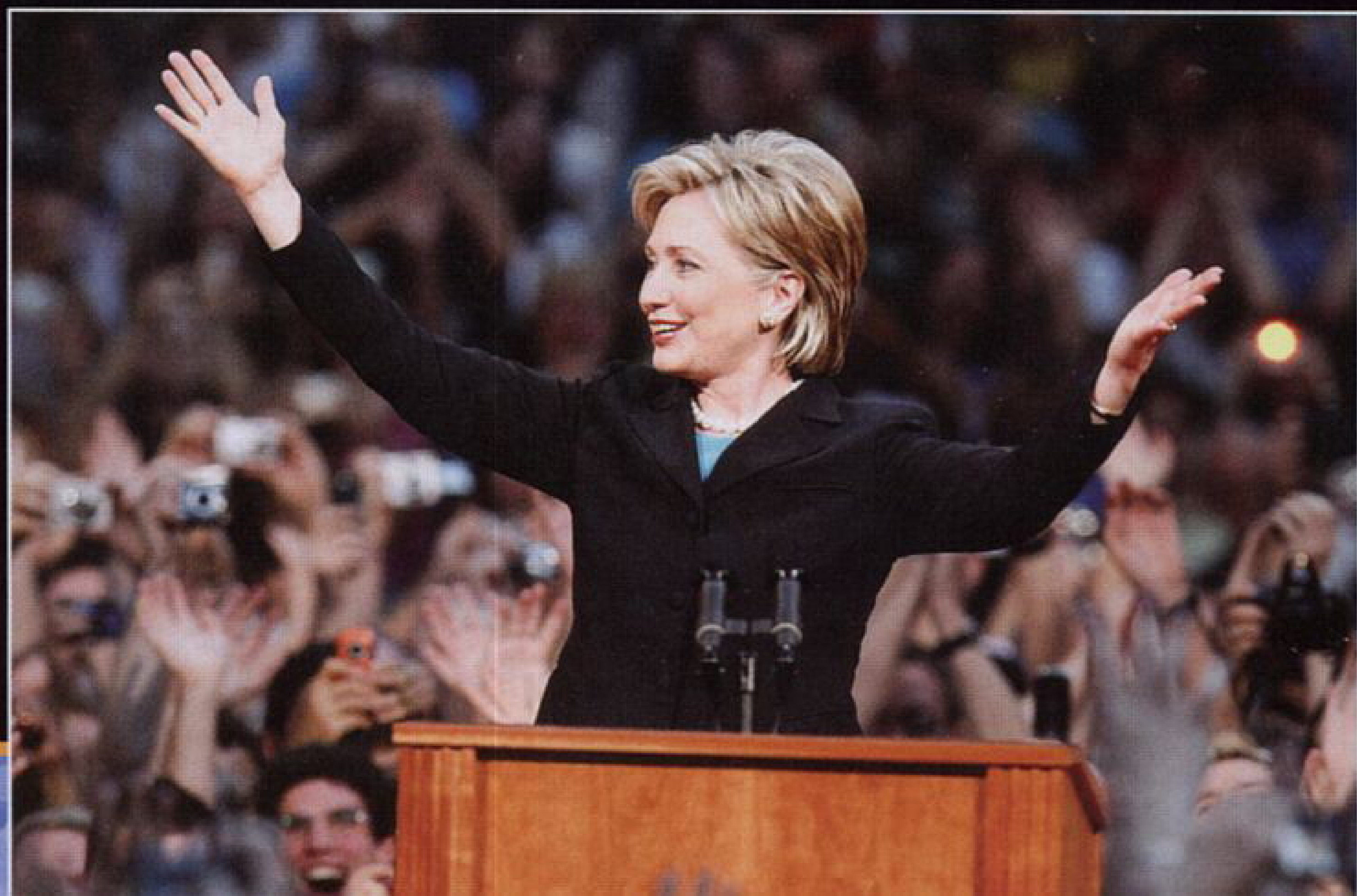
如果在某处遇到强敌无法通过，即便是游戏新手也会明白：那是因为主角身上的财富还不够或者是需要练级。这样的心态同样有助于游戏产业应对咄咄逼人的选票勇者，用更富理性和双赢的精神代替以往不合作的态度，现在，游戏业的反对者们开始放弃惯用的恐吓或者攻讦手段。尽管批评之声不可能完全消除，但是它们再无能量影响游戏业的发展大局了。游戏产业自身的强盛以及日渐成熟的新媒体风范，将会为它带来更多的朋友而非敌人。美国新任总统奥巴马在选举初期曾公开要求游戏业“自省”，并指责《横行霸道Ⅳ》“也许会打破很多销售记录，但它为开发者带来了一些不光彩的金钱。”不过，奥巴马和他的竞选团队显然对电子游戏有着更全面的认识，随后，他们在包括《火爆狂飙 天堂》在内的17部游戏中投放了总价44500美元的竞选广告，而奥巴马的竞争对手，立场保守的麦凯恩则拒绝这样做。《纽约客》杂志对此评论说：“奥巴马的竞选团队都是二三十岁的年轻人，周末时常聚在一起喝啤酒和玩《摇滚乐队》。”事实上，奥巴马与电子游戏的互动远不只如此，当选后，白宫在第一时间就添置了一台炙手可热的Wii。

BOSS战

希拉里·克林顿VS游戏产业

在美国国内，前美国第一夫人希拉里女士一直是旗帜鲜明的暴力游戏反对者，她公开抨击《横行霸道Ⅳ》是“无声的瘟疫”，并力促美国联邦贸易委员会调查Rockstar Games。在担任纽约州参议员期间，希拉里致力于保护青少年远离暴力游戏，并多次要求彻查并修正ESRB现有的游戏评级系统。其后，她联手民主党参议员，当年美国游戏评级法案出台的主要推动者利伯曼，先后提出了多部限制游戏销售、对娱乐软件评级委员会（ESRB）进行直接干预的法案，由于自身影响力颇大，密歇根、伊利诺斯、加利福尼亚等州相继出台了类似法案。其中一些条款带有明显的矫枉过正色彩，严重影响了游戏业稳定、健康发展，并削弱了ESRB自身的权威和有效运作。面对像希拉里这样的强势政治人物，游戏产业可以用到的防御武器似乎只有“保护公民言论和出版自由的美国宪法第一修正案”，但事实并非如此，就像每一作《战神》游戏，对付来势汹汹的开场BOSS，通过一段按部就班的QTE完全可以快速解决战斗。

让我们来看看美国娱乐软件评级委员会女主席Patricia Vance的“攻关”过程，从一开始，ESRB就同希拉里办公室取得了联系，不断进行有效沟通。Patricia Vance说：“希拉里女士重复了很多有关的游戏调查报告，其中有一些是事实，有一些带有明显的偏见，但这并非关键所在，我向她建议应该多接触美国的年轻游戏玩家，零售商和游戏从业者，这样才可以更好的理解游戏产业在美国文化和娱乐中所扮演的角色。”希拉里的态度有所软化，她回应说：“游戏是一种很好的娱乐载体，我们需要尽心保护少年儿童，但不应该对专为成年人开发的游戏加以限制。”同时，ESRB表现出了真诚的合作态度，宣布与美国家庭教师协会合作共同推出游戏宣传手册，引导父母选购适合子女年龄的游戏作品，并熟练掌握游戏主机的家长管理功能。值得一提的是，ESRB多次在公开场合赞扬希拉里为完善游戏评级和产业发展发挥的关键作用。在美国选民中“加分”的希拉里自然面带微笑的表示：“我很高兴ESRB采取正确的行动，肩负起我们共同的责任。”



处理与政治人物的关系，游戏业关键要寻找两者之间的结合点。过去，有些游戏公司只会对政客们的做法感到“不公”，认为他们并不真的了解游戏产业。而现在，游戏公司找到了与他们沟通的恰如其分的语境，产业分析家Michael Pachter表示：“自怨自艾或是针锋相对并不明智”，言下之意，应该多花力气与他们共同营造一个良好、有序的产业环境，“合作双赢，以理服人。”正如美国《财富》杂志去年的一期封面报道所言：商业热爱希拉里。一个健康、强盛且遵循双赢原则的产业，不会得不到政治人物的支持，掌握了正确的技巧，即使“无伤通关”也不在话下。

挑战任务二 法律勇者

游戏业希望向主流靠拢，在新一轮娱乐产业洗牌中占据主动，一套合情合理合体的游戏立法，对规范和促进游戏产业发展的积极作用是不言而喻的。因为现阶段游戏产业的维权行动，大都取决于厂商个体的交涉与斗争，无法得到制度上的保障。Insomniac Games 总裁 Ted Price 曾表示："在美国，电子游戏没有立法，因为议员为了维护他们特殊的利益，任意践踏我们在第一修正案中的权利。"其实，美国的某些议员还是相当热衷于为游戏立法的——只要它能够限制和打压游戏产业。截止到 2008 年底，加州、密歇根州等 6 州的议会相继颁布了"禁止向 17 岁以下未成年人出售含有暴力成分电子游戏"的法案。在一定程度上，这让我们联想到《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》的"裁判系统"，游戏中的法律大多是负面的，并且只会对玩家造成影响，敌人则可以尽情践踏法律。这样的设定除了提高难度，不会带来什么乐趣，但对讲究完美通关的我们来说，游戏产业同样可以在法律勇者的骚扰下做到毫发无伤。





▲ ESRB 的女主席 Patricia Vance。

法律勇者的招数大致有三种：限制游戏的流通与销售、影响游戏评级以及"作秀"式的议案。关于前一种，美国地方高等法院法官 George Caram Steeh 表态说："电子游戏属于一种创造性的表达方式，这种表达方式从根本上讲是受宪法保护的，是保护言论自由的一部分。"正因为如此，美国各州出台的限制电子游戏销售的 6 项法案全部被地方高等法院以违宪理由予以撤销（加州地方政府就此上诉美国最高法院，目前尚未作出判决）。可见，这类法案雷声大雨点小，对游戏产业的实际影响并不大。相比而言，第二种法案一旦生效，对游戏业的冲击则要大得多。像 ESRB、ELSPA 这样的游戏评级组织，堪称游戏业的保护伞，完善的制度在保证游戏产品健康、规范之外，还能有效过滤来自外界的恶意干预。近年来，法律勇者们将主要的攻击目标瞄准了游戏评级系统，著名反暴力游戏活动家，前律师杰克 · 汤普森公开声称："电视游戏时代的等级划分系统根本就是对所有美国家庭的最大欺诈。"一些议员建议设立顾问委员会，监管评级组织的日常运作。不过到目前为止，由于 ESRB 等评级组织自身机制健全，让反对势力很难找到借口进行直接干涉。

至于那些"作秀"式的议案，由于自身内容笑料百出，不大可能成为具备法律效力的法案，不过我们还是乐于欣赏一下，毕竟在游戏攻关过程中少不了轻松时刻。2009 年 1 月 12 日，美国众议员 Joe Baca 向众议院提交了 H.R. 231 议案，内容是要求参照香烟的警示说明，在电子游戏的产品包装上注明：警告，接触暴力游戏或其他含暴力内容的电子产品可能诱发暴力行为。美国伊利诺斯州也曾出现过"禁止在面向儿童的游戏中宣传酒精类碳酸饮料"的议案，

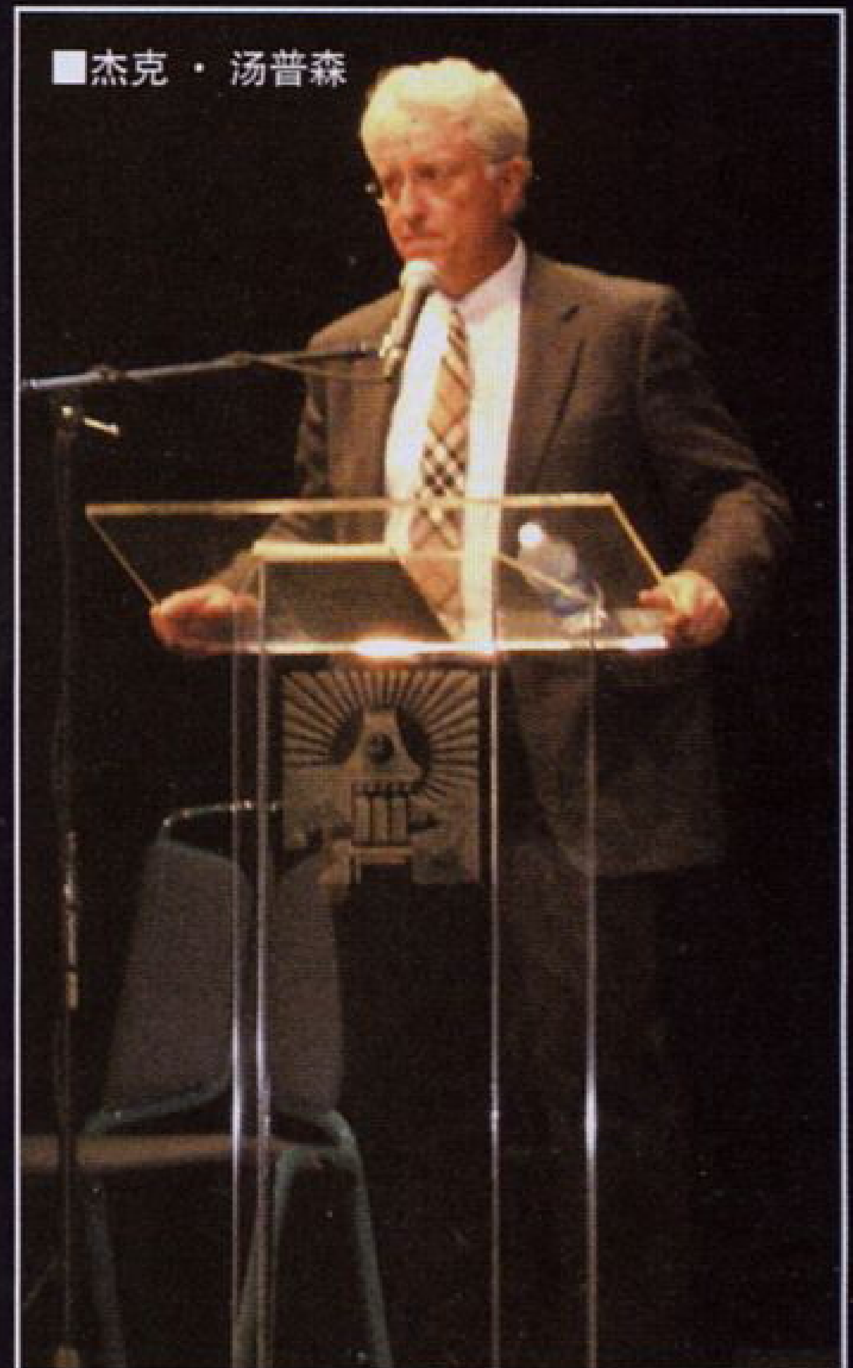
即使酒馆是游戏中很常见的地点，游戏媒体还是充满好奇的问道："之前有过在儿童类游戏中宣传酒精饮料的事情发生吗？"下面这条消息，或许会让刚刚丢掉律师执照的杰克 · 汤普森感到"些许温暖"，当年由他倡导并被迅速否决的"游戏等同于色情作品"的著名议案再次死灰复燃，目前犹他州的一些议员正在为议案通过而奔走，不过犹他州的检察总长 Mark Shurtleff 私下暗示，该议案内容实在"有些荒谬"。

BOSS 战

杰克 · 汤普森 VS 游戏产业

这场战斗对游戏产业而言将非常艰苦，尽管从实力分析，杰克 · 汤普森最多只能算是中 BOSS，不过他好勇斗狠的傲慢个性以及威力不小的组合拳，使得游戏产业稍有疏忽就会被打懵。杰克 · 汤普森的惯用做法是，会在政治观点趋于保守的州对游戏公司发起诉讼，并波及软件零售商、游戏评级组织甚至是游戏媒体。同时，他会借助社会主流媒体，将青少年犯罪与电子游戏扯上关系，"暴力游戏是彻头彻尾的犯罪模拟软件"，"在每起校园枪击案中，我们最后发现那些扣动扳机的孩子都是游戏玩家。"并以此煽动大众对电子游戏的误解与担忧。此外，他还会致信美国政府高层、议员和保守派社会团体，呼吁立法严格限制游戏的制作和销售。应该说，上述招数在一段时间内的确将游戏产业搞得晕头转向，但透过汤普森的虚张声势和危言耸听，他的主张很少如愿以偿，其个人引以为傲的路易斯桑那州 HB1381 法案，宣称"游戏的暴力内容与现实暴力事件存在因果关系"，最终被高等法院认定为"令人难以采信，属于主观臆断"。

美国娱乐软件协会前会长 Doug Lowenstein 表示："一方面媒体痛斥汤普森的种种作为，另一方面又对他的言行推波助澜，尽管大家知道他是一个爱吹牛的家伙，言论缺少可信性，但还是为其提供了一个平台，发表各种荒谬的观点。"可见，汤普森不过是一个被激怒的怀恨在心的失败者，游戏产业对付他的关键在于：认真，你就输了。事实上，这场战斗本身存在一个良性"Bug"，只要游戏产业无视汤普森的挑衅与攻击，坚持 10 个回合，汤普森就会自动陷入"暴走"状态，无差别的攻击所有目标。2008 年 9 月，由于一再滥用司法程序、干预法官办案、辱骂法官和律师同行，杰克 · 汤普森被永久吊销律师执业资格，为此他扬言说："我是为了拯救生命而遭受惩罚"，不过事实证明，他惟一需要拯救的，或许只是自己的职业生涯和个人声誉。有趣的是，随着电子游戏市场的迅猛发展，催生出游戏律师这一新职业，美国的多家大型律师事务所非常看好该领域的发展前景，纷纷组建了自己的游戏律师团队。



■杰克 · 汤普森

挑战任务三 媒体勇者



Rockstar 公司的创始人 Dan Houser 曾一针见血地指出："实际上很多人反对电子游戏，并不是针对它的内容，而是这种媒体本身，有些记者并不承认电子游戏也是一种媒体，但这就是社会的变化趋势，回避这点只是守旧派的表现罢了。"

长期以来，社会主流媒体对电子游戏的态度趋向于批判，至少也是将信将疑。与选票勇者、法律勇者不同，电子游戏本身作为一种全新的媒介，与传统媒体具有同质性，当然，也就或多或少的具有竞争性。现在，西方很多主流媒体都有一种主题先行的倾向：电子游戏鼓励或至少在渲染暴力，在这种认识面前，很多普通事件就变成了一个为其所用的论据。在一些青少年盗窃、斗殴乃至其他暴力事件中，新闻媒体都会有意无意的强调当事人是某款暴力游戏的爱好者，但事实上他们也是互联网的用户，喜爱摇滚乐，经常收看 HBO。前不久，美国一名 6 岁男孩独自驾驶父亲的福特轿车去上学，险些酿成交通事故，媒体连篇累牍的报道男孩是通过《横行霸道》与《怪物赛车》"学会"了驾驶，反而回避了监护人理应承担的责任。即便是作风相对严谨的《福布斯》

▼《质量效应》中的女同性恋场面。



杂志，也曾曲解美国电子娱乐设计研究中心的报告，指出“市面上发售的游戏仅有4%可以赢利”，事实上这个数字应该是20%。

2008年3月，某份英国本地报纸在网络上公开征询有关“暴力游戏引发真实犯罪”的故事，并为提供新闻线索的人士支付数百英镑奖金，这一事件在玩家群体中引发了轩然大波。事实上，媒体勇者对游戏产业的主要进攻方式，是通过精心编织的“陷阱”，让游戏公司陷入百口难辨的境地。无论游戏公司强硬回应还是默不作声，都会成为新闻报道的一部分，并在社会舆论中持续发酵。如何破解来自媒体勇者的“温柔一刀”？关键在于游戏产业强化自身的公关技能，一旦新闻事件发生，需要及时做出恰当、有力的反应，从而压缩新闻炒作的空间。2008年10月，一名生活在加拿大多伦多的少年，由于被父母没收了X360而离家出走。微软公司在第二天发表声明，悬赏2万5千美元寻找这名少年，并强调公司上下对他的失踪深感忧虑，这一表态使媒体的报道方向从“探究原因”转向了“寻人”。在FOX新闻网歪曲报道《质量效应》充斥大量色情场景后，游戏发行商EA并没有选择公开抗议或寻求法律解决，公司副总裁Jeff Brown向FOX高层发送了一封私人邮件，详尽介绍《质量效应》的游戏内容，并指出FOX新闻网早先的报道存在严重错误，最终电视台高层不得不出面公开道歉，这一新闻事件反而增加了《质量效应》的曝光度。可见，天下没有免费的午餐，游戏公司在市场风光无限之余，也会遭遇一些棘手的麻烦，反过来，像EA这样老练的游戏公司，只要自身本领过硬，处事方法恰到好处，也往往能失之东隅，收之桑榆。

其实谁都知道，一味指责并不能解决问题，或许在很多掌握“语言霸权”的主流媒体眼中，游戏和暴力更像是一组拼字游戏，说到底并不能弥补社会本身的缺陷。除去传统媒体，还有另一类媒体勇者觊觎着游戏产业。近年来，Viacom、迪斯尼等国际传媒集团纷纷收购游戏产业的优质资产，意图在新媒体的竞争中占领制高点。凭借《摇滚乐队》系列游戏的热卖，2008年第一财季Viacom的净利润超过了2.7亿美元。前段时间EA股价持续在低点徘徊，外界一度盛传迪士尼打算整体收购EA。传媒集团与游戏产业的联姻，虽然不乏成功的范例，但更多是在漫长磨合中以失败告终。究其原因，主要是传媒集团“为己所用”的心理太过强烈，对游戏产业缺乏深度了解，出现问题往往不能对症下药。传媒大亨雷石东控股的Midway Games，负债近1.5亿美元，即使取消了大部分游戏开发项目，裁员数百人，公司依然陷于破产边缘。尽管雷石东在过去十年向其投入了近8亿美元的投资，但是这笔钱不是湮没于漫不经心的游戏开发项目中，就是用于支付公司高管的巨额奖金。



▲EA公司副总裁Jeff Brown。

自由场景：教堂

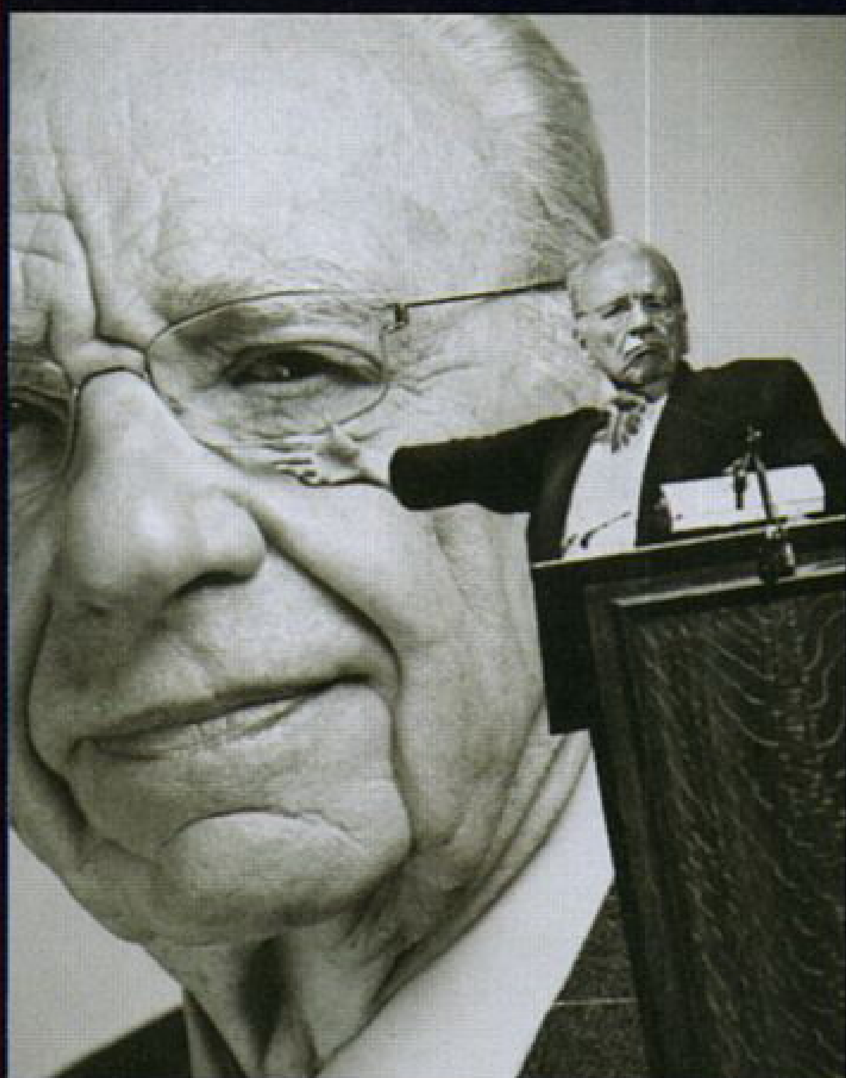
游戏中的教堂，大概是伤痕累累的主角们最向往的地方。不过，势如破竹的游戏产业在这里需要的并非是治疗服务，而是心中积蓄已久的一个问题的答案：在游戏中杀戮，是否犯下了宗教中的原罪呢？ 美国威斯康辛州路德教会给出的答案是：“一般来说，在视频游戏中杀死某个虚拟人物，并没有触犯上帝不能杀戮的禁令。但是，如果这款游戏是在表达对生命的仇恨与漠视，那么，你的心灵和动机无疑是错误的，在上帝眼中这就是一种罪恶。”



BOSS战

鲁伯特·默多克VS游戏产业

准确的讲，这将是一场在不远的未来爆发的战争，因此，现在的碰面，更像一次小心翼翼地试探。随着默多克和他的新闻集团如愿以偿购得《华尔街日报》——这颗全球新闻业皇冠顶上最璀璨的宝石，进一步确立了默多克“不可阻挡”的胜利者形象，但在收购过程中，他一如既往的受到了外界的质疑与指责。事实上，默多克可以算是近百年来最受道德指摘的企业家，他的成功，很大程度上得益于其无所忌惮的性格和无所不用其极的行事手段。他近乎粗暴的干预媒体报道，违反新闻独立原则。为求扩大销量，不惜降低旗下媒体的报道质量。他



▲鲁伯特·默多克

还会献媚某些政治人物，以便获得对新闻集团的政策倾斜。当《泰晤士报》的一位新闻主编提醒默多克当初签订的新闻独立协议时，他的回答是：“天啊，你不用对所有事都那么严肃吧？”显然，游戏产业需要严肃看待这件事，因为默多克从不掩饰对游戏市场的兴趣，并多次尝试踏上这块娱乐和传媒产业的新沃土。

2005年2月，经营状况不佳的Eidos差点成为默多克掌控的新闻集团的一部分，只是由于Eidos内部员工的激烈反对，这项交易最终未能达成。此后，默多克对外高调宣布：新闻集团正式进军游戏市场，外界普遍猜测胃口颇大的默多克的收购对象“至少也是EA级别的游戏厂商”。不到半年时间，新闻集团就以6.5亿美元的价格成功收购IGN娱乐公司，拥有了全球最大的电子游戏网站IGN和Gamespy。新闻集团青睐游戏产业的根本原因，是希望在这个不断发展壮大的产业中分到一杯羹，他们手握巨额并购资金，拥有遍及全球的媒体资源，在与行业对手的谈判中，拥有更强势的话语权。那么，游戏业又该如何确保在产业合作中不迷失自己呢？历史总能警醒后人，当年，默多克以66亿美元成功控股自己追逐多年的DirecTV，但随着他对卫星电视概念失去兴趣，一年后，这家昔日的明星公司就被新闻集团贱卖。

挑战任务四 电影勇者



▲《街头霸王 春丽传奇》的官方海报。

在游戏冒险过程中，得力的伙伴是必不可少的，对游戏业同样如此。考虑到“艺出同门”的渊源，以及在技术、内容层面具有广阔的互补与共享空间，电影产业无疑是游戏业的天然盟友。放眼望去，环球、派拉蒙等好莱坞影业巨头纷纷建立自己的游戏制作公司，华纳已经拥有Eidos公司20%的股份。去年底，一度传出《蝙蝠侠 暗黑骑士》的制作方传奇影业意图收购《战争机器》的缔造者Epic Games。两大产业在技术、品牌等领域开展了深入合作，《夺命双雄》、《但丁的地狱》等游戏作品在开发之初，就被电影公司买断电影改编权，《战争机器》、《波斯王子》、《战神》等经典游戏大作也将被陆续搬上大银幕。但硬币的另一面是，游戏玩家对大量低劣的电影改编游戏深恶痛绝，而游戏作品的电影化之路也颇为坎坷。预算2000万美元的《死或生》电影版首个周末3日票房仅为23.2万美元，即使玩家不介意《街头霸王 春丽传奇》面目全非的角色设定，最终也会被《龙珠》电影的古怪造型雷翻。相信看过《鬼屋魔影》或《死亡之屋》电影的观众，大多会给予恶评，对游戏原作风格的粗暴背离以及低劣的拍摄质量，透支了游戏电影化的声誉，未来让观众再次走进电影院的成本无疑在不断的提高。看上去，游戏与电影产业的关系远非亲密无间，何况二者还在激烈争夺未来家庭的“客厅娱乐之王”宝座。

据统计，2008年电子游戏的全球销售额达到了320亿美元，历史性的超越了蓝光和DVD影碟290亿美元的总收入。虽然数字令人备受鼓舞，但必须承认，游戏与娱乐产业还停留在相互模仿的阶段，这一僵局背后隐藏着游戏产业三十多年发展一直有意无意回避的深层次问题——如何在其他娱乐行业环伺左右的情况下，表达自己的独特存在？


■游戏改编电影《鬼屋魔影》的剧照。

《指环王》、《哈利波特》系列在游戏领域的成功，不仅是因为借了电影热映的东风，更是在制作技术、开发理念和市场宣传方面，吸收、借鉴和发展其他产业的先进经验，并结合自身特有的优势。无论如何，将电子游戏不可替代的品质集聚在其他娱乐产业的平台之上，游戏的价值才能得到最大化。

自由场景：无冬城

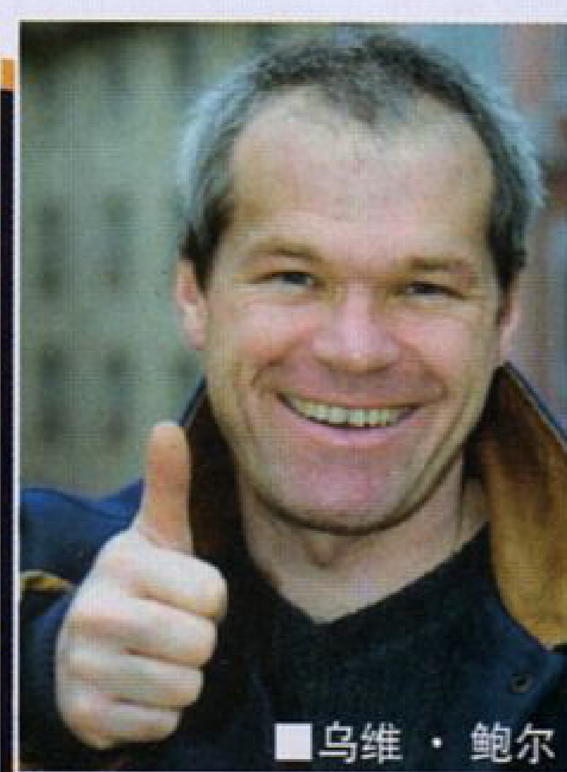
即便当经济衰退降临，美国家庭也需要可以替代外出的娱乐体验，Wii、X360和PS3无疑将会派上巨大用场。随着圣诞节以Wii为代表的游戏主机横扫美国市场，《财富》杂志不无感叹的评论说：“游戏产业的冬天还没有降临……”不过，游戏产业应对金融危机的准备工作其实并不充分，最直接的表现是，其他产业表现惨淡者拱手让出的领地，游戏业并没有把这些新地盘收编过来。电子游戏依然需要面对一些强劲的对手，iPhone的Apps平台，美泰公司的家庭电子玩具以及基业常青的美式电视剧集，在过去的一年表现同样抢眼。

BOSS战

乌维·鲍尔VS游戏产业

谈及自己拍摄的游戏改编电影，德国导演乌维·鲍尔的暧昧态度耐人寻味，他从不承认观众讨厌自己的作品，但他回击外界指责的说法通常是：“除非有100万观众联名，我才会退休。”显得太过欲盖弥彰。当网络上请愿要求他停止拍片的人数超过20万后，鲍尔大言不惭的宣称：“这是斯皮尔伯格和迈克尔·贝（《勇闯夺命岛》、《变形金刚》导演）注册了很多假ID，因为他们惧怕接下来的竞争。”事实上，很难有几部烂片可以与鲍尔执导的《死亡之屋》、《吸血莱恩》、《鬼屋魔影》相提并论，这也就不难解释为什么他成为最不招游戏业待见的电影人了。不过，当游戏产业面对乌维·鲍尔时，近战显然不是明智的选择，前不久，鲍尔与四名经常抨击他作品的影评人进行了一场真实的拳击比赛，作为业余拳手，鲍尔轻松的将四人打翻在地。其实，阻止鲍尔再次糟蹋游戏作品，最好的方式就是通过禁止授权，让他吃到闭门羹。当鲍尔向暴雪公司申请执导《魔兽世界》电影时，暴雪的首席运营官Paul Sams直白的表示：“我们没有这个打算——尤其是对你。”




■乌维·鲍尔

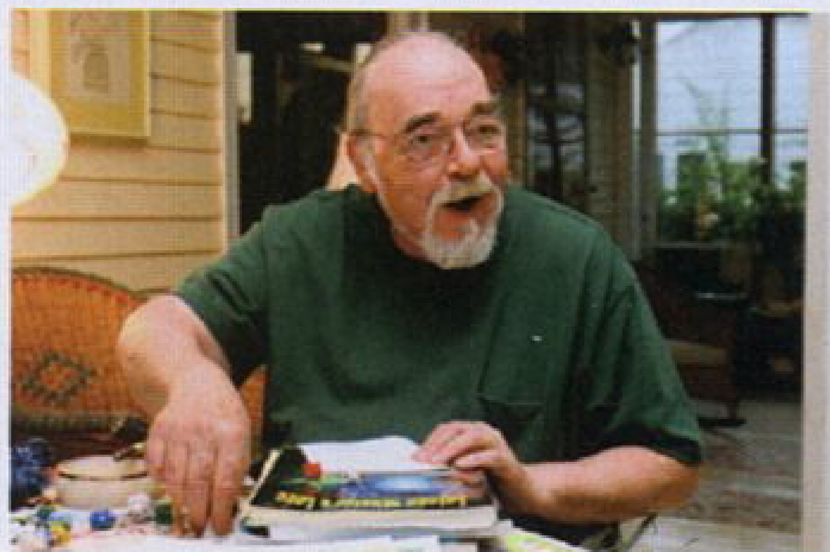
▲乌维·鲍尔执导的游戏改编电影《地牢围攻》。

终极挑战

美国一家著名广告公司的策划曾感叹，传统广告业最大的悖论在于，人们都知道广告花费中有一半是浪费的，但没人知道具体是哪一半，而游戏平台却可以让问题迎刃而解，帮助他们找到相对准确的广告受众。这就有了《潜龙谍影4》中内置的ipod播放器，《最终幻想Versus XIII》身穿Roen男装的男主角，以及Home中那些令人眼花缭乱的植入式广告，甚至吸引了YouTube、美国国家地理频道纷纷涉足游戏业。对经历过与票选勇者、法律勇者、媒体勇者和电影勇者的厮杀而越战越勇的游戏产业来说，过去的敌人或旁观者，忽然换上了一幅亲善面孔，曾经的“大魔王”，摇身一变成为受人追捧的“勇者”，因为每个人都在觊觎着游戏业的光环。直到这一刻，游戏产业才意识到：“勇者”与“魔王”的争斗其实并不重要，真正需要战胜的对象：只有自己。去年辞世的“龙与地下城”之父加里·吉盖克斯警示道：“游戏产业的成长令人欣慰，但这个行业还是缺少战略目标，很多头面人物都有着宏大的梦想，不过实现的道路依旧斑驳未明。”


▲ROEN为《最终幻想Versus XIII》设计的男装。

电子游戏，就像其他娱乐产品那样，本质就是“取悦”，但显然还被赋予了更多的意义，提供新奇体验和成就感，鼓励在挑战面前迎难而上，更自然的教育过程以及促进人们的思考与交流。当然，我们也要承认，游戏同样会复制现实世界的部分特征：弱肉强食的丛林法则，不稳定甚至带有欺骗性的情感，对金钱的盲目追逐甚至是杀戮和死亡——有时，它们真实的可以直触人心。因此，当我们被问到：“为什么要玩游戏？”的问题时，这似乎成了一个和“我是谁？”，“我要到哪里去？”一样的终极命题。无论如何，次世代游戏不仅仅是一种有趣的说法，它预示着越来越多的人可以感受到对想象力前所未有的冲击和丰富的感官体验。游戏产业直面挑战与冲突，努力做最好的自己，恰恰暗合时下发展的要务和主流语境，可以预见，类似《新·勇者别嚣张》这样的游戏故事不会继续延续下去，未来，这个行业最吸引眼球的传奇，将由《杀戮地带》、《光环》和《马里奥》们共同出演。


▲“龙与地下城”之父加里·吉盖克斯。

文 tgw18097、ZATE　编 炎骑士　美编 anubis

钢铁教父
富野由悠季的世界

大家新年好，这次的文章是介绍人物的，考虑再三，就写写富野由悠季吧。其实我很早就有这个念头了，原因很简单，就是因为富野由悠季在中国大陆的知名度和他的地位很不相符。也许是我眼瘸没见识，我在国内甚至没见过正面讴歌富野先生的专题文章，只在多年前见过一本动漫杂志上有他的访谈。

一般来说，ACG杂志上谈《高达》的专题都不怎么提到他，有也就是几句客套话，还经常有人很不客气地批评他的作品，其中存在着相当大的误解……虽然国内的市场比较畸形，但关于《高达》的ACG作品一直没断过，游戏和动画都一直有新作，UC高达的主线全是富野拍的，其他都只是同人、补完和添头……宫崎骏和CLAMP可都有相应的专著介绍的啊！这个在日本拥有超级大御所地位，被尊称为御大的人，缔造高达帝国的人，从草创时期干到现在，只有宫崎骏能比肩的动画大师，在国内很多人的心目中实在缺乏应有的位置。而且富野现在的知名度还不如《机动战士高达SEED》的监督福田，我甚至在网上看见有人说“没有比福田更赚钱的《高达》导演”，“UC最好的《高达》都不是富野监督的”，“富野在《0079》后就没监督过高达”种种荒唐言论，过分不说，连基本事实都歪曲了。

以上牢骚完毕！我们这次的介绍篇幅会很大，内容会很内涵……我一个人承担不了，我便邀请了同是富野爱好者的tgw18097姑娘来一同干活。我们会把富野先生的生平、作品、风格做个尽可能全面的介绍，还各位一个最真实的富野由悠季的世界。

年表与履历

1941年：富野喜幸出生于神奈川县小田原市。

1964年：年轻的富野喜幸毕业于日本大学艺术学部电影课，之后进入手冢治虫创办的虫工作室，担任制作，后因虫工作室人手不足的关系开始演出和脚本方面的工作。当时的富野看到了同工作室后辈所绘出的精细图画后深感冲击，“怎样才能在工作方面不输给他们呢?”经过深重烦恼的富野得出的结论是“画分镜比谁都画得又快又好”。虽然当时富野还非常年轻，但他的努力已经被同事看在眼里，到了《铁臂阿童木》的后期，富野担任了多部作品的演出（相当于副导演）工作。另外在动画版的《铁臂阿童木》原作故事不够使用的情况下，富野提供的动画原创剧本是最多的。

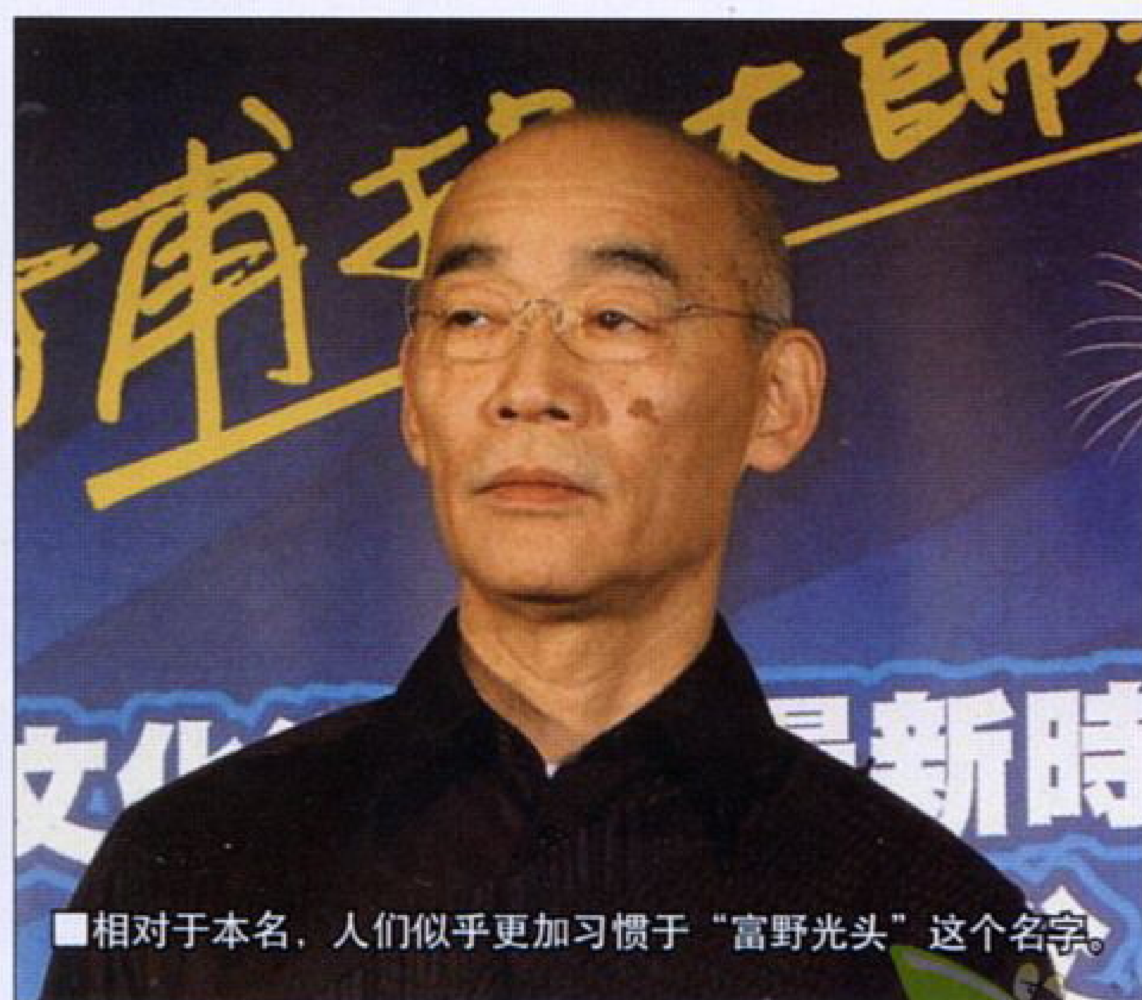
富野原本的志愿是作一个普通电影导演，而不是后来从事的动画导演工作。但在他大学毕业前，当时的大型电影公司已经停止了招收新人。考虑到“专业对口”的关系，当时富野只好就职于虫工作室。而且在那个年代的日本，人们还摆脱不了“动画就是给儿童看的”这种固有观念。直到几十年后的今天，富野先生仍然还有想拍摄真人影片的意愿。

1967年：从虫工作室辞职，在东京设计学院担任讲师，为大泷工作室制作广告。

1968年：离开了大泷工作室，成为自由人。此时的富野一边继续着讲师和大泷工作室的接单，一边摸索着重归动画业界的道路并接受了龙之子制作公司的外包工作。由于之前的虫工作室较多重复使用分镜的倾向，再度利用这种方法的富野受到了龙之子制作公司的指摘。这使得富野先生警醒到，“我必须承认自己的不足”，从此以

作品介绍

富野由悠季之所以被称为“钢铁教父”，主要是因为他的作品绝大多数为机器人题材。甚至从某种意义上讲，富野由悠季是日本机器人动画领域当之无愧的王者。截止到《超级机器人大战Z》，他所创作和导演的机器人题材动画作品均在“《超级机器人大战》系列”中出现过。


■相对于本名，人们似乎更加习惯于“富野光头”这个名字。

后富野更深深加重了“不想输给有才能的人”的想法。因而不论任何部门，他都会竭尽全力以求做到最好。富野在动画日本业界“分镜千本切”的绰号也是自这个时候开始流传开来的。

1971 年：结婚。也许很多人都想像不到，即使是在举行结婚典礼的当天，富野先生也随身带着分镜原稿。此时的富野搬到了琦玉县新座市，而这段搬家经历也被他设定为《无敌钢人泰坦 3》中某段故事的原始出处。

1972 年：初次担任导演，作品是《海のトリトン》，即八十年代中国观众都熟悉的《小飞龙》。

1975 年：担任《勇者莱丁》的导演，在第 26 话由于制作公司的要求被中途卸职，改由长滨忠夫完成剩下的剧集制作。这件事使得富野十分苦闷，而作为替任的长滨忠夫导演也为富野的不公待遇强烈抗议。也是在这一年，富野接任出崎哲完成了《拉 · 塞诺之星》的第三季（第 27 ～ 39 话）导演工作。

1977 年：创映社改组为日本 SUNRISE 并独立。富野担任了 SUNRISE 第一部动画作品《无敌超人神宝 3》的总导演一职。

1978 年：担任《无敌钢人泰坦 3》的总导演。

1979 年：担任《机动战士高达》的总导演，此为富野代表作之一。《机动战士高达》的播放引起了强烈的社会反响，这部作品也赋予了后世动画业界“人物群像剧”与“事件经过展开”的定义。

1980 年：担任《传说巨神伊甸》的总导演。

1981 年：开始拍摄电影《机动战士高达 Ⅰ》，并担任总导演。在 5 月 22 日举行电影《机动战士高达 Ⅱ　哀 · 战士》的记者发布会上对外公布作词家“井荻麟”的真实身分其实就是自己。

1982 年：分别担任《机动战士高达 Ⅲ　相会在宇宙》、《战斗机甲萨奔格尔》以及《传说巨神伊甸　接触篇 / 发动篇》的总导演。也是从此时开始正式使用“富野由悠季”这个名字。

1983 年：拍摄了《圣战士旦拜因》和《萨奔格尔 Graffiti》等剧集，同年创作了《银河漂流》。

1984 年：担任《重战机艾尔盖姆》的总导演。

1985 年：担任自创的新作——《机动战士 Z 高达》的总导演。富野先生后来回忆道“无论是从好的意义还是坏的意义上讲，《Z 高达》都是一部自己十分看重的作品”。

1986 年：担任《Z 高达》续作《机动战士高达 ZZ》的总导演。

1988 年：担任《机动战士高达　逆袭的夏亚》的导演。在当时，《逆袭的夏亚》曾被设定作为高达系列的完结篇。

1991 年：担任新一代高达作品《机动战士高达 F91》的编剧和导演。

1993 年：担任《机动战士 V 高达》的总导演。由于制作现场和制片公司之间的状态太过混乱，令富野陷入非常严重的抑郁状态，其间甚至病到不能说话的地步。由此他数年没有拍摄新片（不过仍在做脚本和分镜）。在《V 高达》放映结束后，富野拒绝继续制作下一部高达作品，并指名今川泰宏担任新作导演，同时对今川表达了“新作不要体现战争，不如改拍机器人摔角题材吧”的想法。这也是《机动武斗传 G 高达》诞生的最根本原因。在拍摄《机动武斗传 G 高达》时，富野也曾经参与过部分内容的制作。

1994 年：创作了漫画《机动战士高达　十字先锋》的剧本（作画是长谷川裕一），这是富野由悠季首次尝试漫画剧本创作。《十字先锋》作为《机动战士高达 F91》的续作一直连载至 1997 年。

1996 年：担任 OVA 动画《卡塞之翼》的导演。

1998 年：担任收费原创动画《灵魂力量》的总导演，这是富野先生自 93 年《机动战士 V 高达》之后导演的第一部 TV 动画作品。

1998 年：担任作为高达系列二十周年纪念作品《倒 A 高达》的总导演，担任剧中角色设定的



画家安田朗曾经提出过“可以由 Capcom 来制作高达题材游戏吗？”的疑问，结果富野由悠季欣然答应。由此诞生的就是后来系列化的高达题材动作游戏——“《机动战士高达 VS》系列”。

2002 年：担任《返乡战士》的总导演。

2004 年：搬到上井草（井荻街邻街）居住，成了名副其实的“井荻麟”。

2005 年：制作了剧场版《机动战士 Z 高达》三部曲，顺次公映。同年 12 月，导演了自己的第一部网络动画《光之翼》。

2006 年：在电影《日本沉没》中演出角色。荣获第 11 届 AMD Award 功劳奖，第 42 届芝加哥国际电影节动画功劳奖。

2008 年：在电影《少林少女》中演出角色（女主角的祖父）。富野先生参与真人影片一直都是友情出演，由于演绎得十分真切因而受人重视。

近年的富野先生除了在大学教授课程以及接受文化厅邀请于海外举办演讲外，还在其他领域展开了一系列活动。杂志《高达 ACE》每月都会连载各界名家与富野先生的对谈记事——《请告诉我，我是富野》。

PS：富野先生在担任上述作品的导演时，亦为上文大部分作品的原作者。

《小飞龙》（海のトリトン）/ TV 版 ■ 1972 年

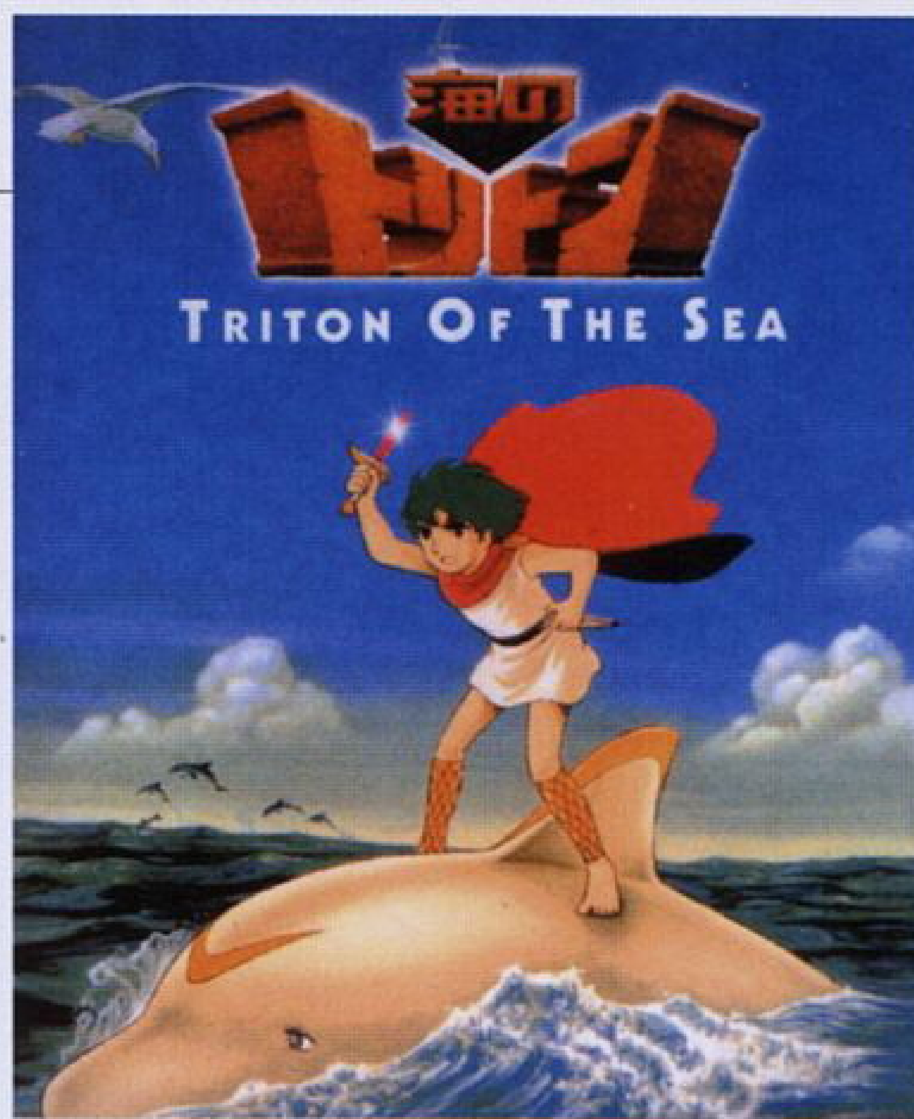
■主要制作人员名单

原作：手冢治虫
制片人：西崎义展
脚本：松冈清治、迁真先、宫田雪、松元力
总导演：富野喜幸
各话监督：富野喜幸、永树凡人、正延宏三他
人物设计、作画监督：羽根章悦
美术监督：伊藤主计、牧野光成
音响监督：浦上靖夫
音乐担当：松原武俊
音乐：铃木宏昌
制作：朝日放送、アニメーションスタッフルーム

说到富野由悠季，有一部作品无论是对他个人还是业界都是不能不提起的，那就是富野导演的首部作品《小飞龙》。1972 年，刚刚步入而立之年的富野先生在接下这部手冢治虫的原作剧本时，还并未采用富野由悠季这个名字。

《小飞龙》虽是手冢治虫原作，但接下导演重任的富野先生在保留原作精髓的前提下赋予了这部动画与原作完全不同的风格。手冢治虫的原作是冒险活剧，有着吸引人的清风气息，故事讲述了作为主人公的托利顿的成长经历。在经过富野由悠季的二次创作后，动画版的《小飞龙》变成了反映因果报应的正剧。年轻的富野先生在这部作品中赋予了每一个人物与原作截然不同的性格特征。在动画中，身为托利顿一族成员的托利顿并不了解被当作祭品的波塞冬一族的悲哀，他只片面看到了自己族人被波塞冬族屠戮的事实，但在最终的真相被揭示出来之后，托利顿又无法继续坚持自己曾经坚信的正义。自己的族人只不过是亚特兰提斯人为了向波塞冬一族复仇而制造出的实验品，并且成为了侵略海洋的帮凶，而波塞冬一族也同样因为亚特兰提斯人的破坏失去了最宝贵的东西……托利顿所面对的疑问是一个无解的墨比乌斯环。毫无疑问，这样的故事剧本深深震撼着每一个观众的心灵。

在此之前，日本动画市场上充斥的几乎都是单纯的惩恶扬善类作品，但《小飞龙》的出现打破了旧有的规则，其中蕴涵的道理质朴而又深刻。在 1972 年，这部动画一经播放就广受欢迎（尤其



◀「阿钟来了，阿钟来了，阿钟来到大西洋了」、「飞龙神剑，大放光芒」……作为七零后的中国观众应该对这些台词有很深的印象吧！译制版台词中的「阿钟」即为日本原作中的主人公托利顿。

受高年龄层人群支持），并且同《鲁邦三世》一道被后世视为引发日本动画新风潮的开创性作品。就连主要声优盐屋翼也成为了当时的人气声优，当时的富野喜幸也因这部动画的出色表现初步奠定了他作为著名导演的地位。也是在二十年前，《小飞龙》被引进到中国大陆，成为了一代人美好的回忆。对于剧中的海浪涛声和为归来者们奏起的海螺，已经步入社会的七零后一代有着深刻的印象。

《勇者莱丁》（勇者ライディ－ン）／TV版 ■1975～1976年

■主要制作人员名单

导演：富野喜幸（1～26话）、长浜忠夫（27～50话）
企划：东北新社、旭通信社
原作：铃木良武
脚本：五武冬史、迁真先、伊上胜、高久进
作画监督：安彦良和
角色设定：安彦良和
分镜：安彦良和等
制片人：宫崎慎一（NET）、小泽英辅、岸本吉功
音乐：小森昭宏
制作：NET、东北新社

在《小飞龙》播放完毕之后的1975年，由东北新社企划的《勇者莱丁》开始提上制作日程。这部片子被东北新社交给当时还比较年轻的创映社（SUNRISE公司的前身）负责制作，虽然一开始此片只是单纯作为赚取商业利润的作品，不过在一系列阴差阳错之下，《勇者莱丁》却成为了被后来者效仿的对象。

上个世纪七十年代的日本动漫题材并不像现在一般多样化，通常只有相对简单的故事内容。当时的东北新社社长植村伴次郎在看到东映动画通过《魔神Z》赚得盆满钵满之后也渴望分一杯羹。因此，为了能够全面超越《魔神Z》，《勇者莱丁》被要求采用完全不同于前者的拍摄手法和制作理念，制作组打出了"《魔神Z》用过的手段绝对不能用"的口号。

那么，《勇者莱丁》所走上的是什么道路呢？

担任导演职务的富野在故事中大胆加入传奇故事的要素，诸如传说中的姆大陆以及并不存在却又无法完全否定的超能力，将这种种令人遐思的新要素融入故事之中，便打造出了与单纯硬科幻风格完全不同的机器人动新模式。有别于以往的机器人作品，《勇者莱丁》中主人公洸所驾驶的座机莱丁是拥有独立思考意志的独特机器人，并且会选择适合的搭乘者。另外，这部动画中还加入了之前从未出现过的左右非对称设计、驾驶员与座机的同步率以及相对合理的机体变形等种种设定。并且，莱丁也是第一部加入了光剑武器设定的机器人动画。利用光剑进行战斗的创新思想甚至比《星球大战》还要更早出现。

更值得一提的是，这部作品还开创了所谓"美型恶役"的先河。由安彦良和精心设计的主人公洸更是有别于以往作品的勇士形象，以其充满青春气息的造型博得许多观众的青睐。当然，动画中其余登场人物也各有特色，并且得到了不少女性观众的认可，这在当时更是成为了话题。以至于由于剧本后半段作为英俊反派的布里斯·夏金的死亡，不少女性观众还写信向制作组提出抗议。

尽管《勇者莱丁》得到了观众的广泛认可，但由于本身带有传奇元素的演绎方法与机器人题材发生矛盾，使得《勇者莱丁》在拍摄过程中遭受了前所未有的阻力。原本确定好的"传奇剧"路线，在播放中途曾经被电视台要求更换风格。《勇者莱丁》的制作组对电视台这种单方面的要求产生了不满，投资方和代理方也提出各种各样的看法，由此造成制作现场的经常充斥着混乱的局面。夹在其中左右为难的的富野为了负责和调和来自各个方面的矛盾，只得辞去导演一职，由长滨忠夫接任。长滨忠夫对于这种各个部门推卸责任、由富野独自背黑锅的做法非常不满，曾数次代富野先生提出抗议，但无奈《勇者莱丁》转换风格已成定局，作为新任导演的长滨忠夫导演也只能尽自己的权力来完成动画的后半部分。并且，长滨导演也通过《勇者莱丁》这部多灾多难的名作确定了以后被称为"长滨动画"的风格路线。值得一提的是，《勇者莱丁》也是安彦良和与富野由悠季这对"黄金搭档"的首次合作。对于安彦良和，富野给予了"手冢治虫一般的天才"的超高评价。

作为一部在日本本土极富影响力的经典动画，续作的制作自然是免不了的。相隔二十余年之后，作为续篇的《超者莱丁》和《RAIDEN》先后于1996年和2007年问世。不过这两部作品只是沿用了《勇者莱丁》的部分设定，在人物和剧情上则与《勇者莱丁》没有直接关系。此外，于2002年制作的《翼神传说》不仅大量引用了与《勇者莱丁》相似的设定，在世界观上甚至也与《勇者莱丁》有诸多相同之处。作为动画导演的出渊裕更是直言不讳地指出《翼神传说》是向《勇者莱丁》致敬的作品。

《无敌超人神宝3》（无敌超人ザンボット3）／TV版 ■1977～1978年

■主要制作人员名单

企画：日本サンライズ（即SUNRISE）
原作：铃木良武、富野喜幸
连载：テレビマガジン、たのしい幼稚园、冒险王
音乐：渡边岳夫、松山
角色设定：安彦良和
机械设定：平山良二
设计协力：スタジオぬえ
制片人：栃平吉和（日本サンライズ）、大熊信行（创通エージェンジー）
总导演：富野喜幸
作画监督：远藤克己、加藤茂、铃木康彦、长谷川宪生、坂口尚、佐佐门信芳
美术监督：中村光毅（デザインオフィス・メカマン）
制作：名古屋テレビ、创通エージェンシー、日本サンライズ

《无敌超人神宝3》，是创映社改组重建，成为日本SUNRISE后的第一部原创作品。虽然现在日本各地电视台制作和播放动画已经十分普遍，但在1977年，除了东京和大阪以外的其余电视台基本上少有参与动画制作的。也正因为如此，由名古屋电视台投资制作的《无敌超人神宝3》在当时很是引人注目。

尽管《无敌超人神宝3》背负着超级机器人题材动画的外壳，但如果细细品味其中的细节就会发现，在这部动画制作过程中运用了大量写实性质的演出手法和设定，特别是在描写各种人物面对战争场面的心理恐惧时显得更加明显。加入了大量写实风格元素的《无敌超人神宝3》甚至被视为同《机动战士高达》并列的真实系鼻祖作品。

《无敌超人神宝3》的故事主人公神胜平以及他的家人并不是纯粹的地球人，早在遥远的古代，身为比赛尔星人后裔的神胜平的祖先便流亡到了地



球。为了对抗将魔手伸至地球、也是当初毁掉比赛尔星的盖索克人。胜平一家利用祖先所遗留下的宇宙船与巨大机器人——神宝3，开始了对抗宇宙侵略者的艰辛历程。

在此前的机器人动画中，主人公往往被设定为拥有钢铁般意志和健强体魄、性格上永远积极向上并充满了阳光气息的超级英雄。但《神宝3》中的主人公神胜平则被设定成拥有常人情感的普通少年。在面对战争所带来的残酷场面时，胜平起初却选择了逃避，并且产生了“所有的灾难都是自己家族所带来”的想法。而且，胜平一家对抗侵略者的举动一直无法得到人们的理解，作为惟一能够对抗盖索克人的最强武器神宝3居然也无法被人们视为“正义的伙伴”。

在一部面向青少年观众的机器人题材动画中加入如此之多的现实主义元素，这是之前的同类题材动画中从未有过的。因此《神宝3》一经播放便引来了许多争议，大人们觉得不该给小孩子们看这种意识上过于成熟的作品。不过，富野与同伴们在《神宝3》剧本中所加入的一系列超前元素，开创了日本机器人动画领域的新纪元。传统的机器人摔跤和界限分明的正邪对决路线逐渐走向了没落。

富野对剧本上的一系列大胆创新令工作室、赞助者甚至电视台等多方产生了恐慌，原因只有一个：他们怕跳出传统SF故事模式的“富野剧本”得不到观众的认可。但他们万万没有向导，看似另类的《神宝3》却在竞争残酷的市场中占据了一席之地并获得了不俗的业绩。当然，这部动画片的成功还奠定了之后《无敌钢人泰坦3》的商业运作模式，对应原作动画的玩具模型更在海外市场获得了好评。此外，相关LD-BOX的销售也十分看好，整体销量直逼同产于70年代的《机动战士高达》和《未来少年柯南》。

《无敌钢人泰坦3》（无敌钢人ダイタ－ン3）/ TV版 ■1977～1978年

■主要制作人员名单

企划：日本サンライズ
原作：矢立肇、富野喜幸
音乐：渡边岳夫、松山
角色设定：盐山纪生、小国一和
机械设定：大河原邦男
总导演：富野喜幸
脚本：荒木芳久、星山博之、吉川物司、盾屋升、松崎健一、田口章一、樱井正明、斧谷稔
演出：富野喜幸、斧谷稔、贞光绅也、广川和之、山崎和男、藤原良二、小鹿英吉、井草明夫
制作：名古屋テレビ、创通エージェンシー、日本サンライズ

“为了世界，为了人类，粉碎机械生化人野心的泰坦3！如果不怕这日轮光辉，就放马过来吧！”

对于熟悉《机战》的朋友来说，这句台词实在是再熟悉不过了。身为“《机战》系列”常客的《无敌钢人泰坦3》是富野由悠季于1978年导演的作品，这部动画一经播出便获得了十分高的人气，即使在二十余年后的今天，相关的同人小说和周边产品也一直在不断推出。



▲泰坦3在机械设定风格上体现着上世纪七十年代所特有的那种厚重感和略显古典的气息。

《无敌钢人泰坦3》在播放时间上是排在《无敌超人神宝3》后面的，但按照原定制作计划中却在《神宝3》之前。由于种种原因，最终被安排在《神宝3》完结之后才开始播放。与《神宝3》所采用的悲剧路线不同的是，《泰坦3》的剧情中加入了丰富的搞笑元素（同样的搞笑风格也曾出现在富野先生的另一部作品《战斗机甲萨奔格尔》中），是不折不扣的喜剧动画。

虽然故事的气氛轻松，但善于铺陈伏笔的富野还是在剧情中随处穿插了有关万丈自身矛盾的描写。万丈拥有阳光的性格，但在面对机械生化人时却会显现出人无比的冷酷与憎恨。而这一切，自然都是万丈那无法摆脱的宿命造成的，万丈必须在战场上面对自己那失去理智的父亲。

万丈的生父破岚创造是一位天才科学家，这位旷世奇才希望通过自己的努力让人类获得更加强健的身躯——通过改造的形式创造出独特的机械生命体。可惜的是，由于过分执着于自己的研究成果，破岚创造逐渐失去了理智和人性。当万丈目睹了父亲试图将自己的母亲和兄弟用于活体试验的一幕后，他便下定决心要离开父亲，并且发誓要消灭父亲所创造的机械生化人。

然而，独自从火星上逃脱的万丈并没有能够解开心灵上是束缚，发生在自己家族的悲剧赋予了这位主人公矛盾的双重性格。富野通过对细节之处的描写将万丈性格上的矛盾和自身所承受的巨大精神压力展现在了观众面前。比如，万丈那超越常人的体能仿佛在告诉观众，一切憎恨的根源似乎就是万丈自己，尽管摆脱了母亲和兄弟那样的悲惨命运，但父亲的罪孽却成为了自己无法回避的诅咒。一直到万丈亲手毁灭父亲建立的机械帝国之后，万丈依然无法从自己所经受的诅咒中解脱出来……家中的灯火彻夜通明，仿佛是在为主人照亮回归的道路，昔日亲密的伙伴及忠心耿耿的管家时田也一直等待着万丈身影的出现。然而，我们的主人公却再也没能出现。富野用这样一个极具颠覆性的灰色结局为故事划上令人愁思的句号。开篇的喜剧风格和无言的灰色结局令《泰坦3》的剧情显得极富多样性，留给观众的思考自然也是以往同类动画所无法比拟的。



《机动战士高达》（机动战士ガンダム）/ TV 版

■ 1979 ~ 1980 年

■主要制作人员名单

企画：日本サンライズ
总导演：富野喜幸
原作：矢立肇、富野喜幸
音乐：渡边岳夫、松山裕士
角色设定：安彦良和
机械设定：大河原邦男
美术设定：中村光毅
制片人：关冈涉（名古屋テレビ放送）、大熊信行（创通エージェンシー）、涩江靖夫（日本サンライズ）
脚本：星山博之、松崎健一、荒木芳久、山本优、富野喜幸
分镜：斧谷稔（富野喜幸）、山崎和男、贞光绅也、久野弘
演出：贞光绅也、藤原良二、小鹿英吉、横山裕一郎、斧谷稔（富野喜幸）、行田进、关田修、久野弘
作画监督：安彦良和、山崎和男、青钵芳信、富泽和雄、大泉学、中村一夫、铃村一行
音响监督：松浦典良
制作：名古屋テレビ、创通エージェンシー、日本サンライズ



▲夏亚这个角色已经成为观众心中永恒的经典。

人类开始向宇宙移民的工作已经进行了半个多世纪，在地球轨道上先后建立其了七个殖民卫星群。宇宙世纪 0079 年，距离地球最远的殖民卫星群 SIDE 3 突然向当时的地球联邦政府发表了独立宣言并建立起了完全脱离联邦管制的吉翁公国。与此同时，吉翁的军队发动了针对地球联邦的大规模侵袭作战，完全没有准备的地球联邦军在吉翁的人形机动兵器的攻击下节节败退。

名为机动战士的人形机动兵器代替飞机和坦克成为了战争中的主角。为了扭转败局，地球联邦决定制造自己的 MS，V 作战计划被提上了日程……

这便是无数人了然于心的经典桥段，《机动战士高达》的开场。

吉翁发起的独立战争失败了，但富野的剧本却打造了日本动画史上最辉煌的高达帝国。如果说富野在制作《高达》之前靠《无敌钢人泰坦 3》和《勇者莱丁》只是提高了自身的知名度，那么《机动战士高达》则让他真正跻身于日本最伟大的动画导演之列。

《高达》"神"在何处？这个问题足够用一本书的文字量来诉说，在这里我们只能从简而谈。在世界的观塑上，《高达》为观众展现了一个近乎真实的未来世界，围绕于地球、月球以及殖民卫星这一"地球圈"体系所展开的宇宙移民与地球联邦政府之间的战争，开创了真实系机器人动画的先河。在这样一个架空的未来世界中，自然少不了用于解释未来科技成果的虚构概念：米诺夫斯基粒子和米诺夫斯基物理学——机动战士和浮游炮兵器得以运用的基本根据。此外，在这款惊世之作中还出现了当时动画中极为少见的关于政治斗争的描写。在剧情和人物刻画方面，《高达》也创造了日本动画的一个巅峰。在动画的第一集中，身为主人公的少年阿姆罗在一个偶然的机遇下开动了作为联邦军最高机密的机动战士——高达，进而卷入了本不属于他的战争。这种充满了传奇性而又不失成熟合理的巧妙安排，已经被后来的无数作品所模仿。而在这充满偶然性的开篇之后，还有着一连串充满起伏的桥段：遭遇宿命之敌夏亚、邂逅 NEW TYPE 少女拉拉 · 辛、结识身处敌对阵营的硬汉军人兰巴 · 拉尔以及被木马号的代理舰长布莱德抽耳光等等。通过从各个方面的描写，在观众面前塑造了一个有血有肉的真实的英雄形象，从而彻底征服了观众。阿姆罗有着过人的能力，但不再是"高、大、全"的完美化身。在这样一个优点与缺点并存的角色身上，观众甚至可以看到自己的影子，获得了代入感，从而产生共鸣。

《高达》中的人物塑造是独具匠心的，男主角阿姆罗本原本是个阴郁而内向的少年，在偶然的机会下坐上了高达，最终在战斗中成长为真正的男人，明白了朋友和同伴的重要，知道了自己肩

传说巨神伊甸（传说巨神イデオン）/ TV 版

■ 1980 ~ 1981 年

■主要制作人员名单

企画：东急エージェンシー、日本サンライズ
总导演：富野喜幸
原作：矢立肇、富野喜幸
角色设定：湖川友谦
机械设定（TV 版）：サブマリン
机械设定（剧场版）：通口雄一
美术监督：中村光毅
制片人：石川博（东京 12 チャンネル）、松島忠（东急エージェンシー）、长谷川彻（日本サンライズ）
音乐：すぎやまこういち
作画监督：湖川友谦
音响监督：浦上靖夫
制作：东京 12 チャンネル、东急エージェンシー、日本サンライズ

除了《机动战士高达》以外，富野由悠季还有另外一部作品同样给人留下了极为深刻的印象，并且影响着他的后辈们，这其中甚至包括了庵野秀明、押井守，河森正治等知名动画导演。庵野秀明本人更是将这部作品视为心中的圣典，而且不止一次向人说道："《新世纪福音战士》就是受这部作品的影响而诞生的"。曾经获得过江户川乱步奖的小说家福井晴敏（小说《机动战士高达 独角兽》的作者）更是在看这部作品之后将富野由悠季视为自己人生的老师。在他将自己的成名作《Twelve Y. O.》赠与富野先生时，曾直言不讳地说："我将看到先生作品时的冲击和感言全部融贯在此书中"。这部作品就是《传说巨神伊甸》。

1980 年，《机动战士高达》以前所未有的高收视率完美收官，早已名声在外的富野由悠季并没有满足现状，而是立刻开始了新一轮的创作。不过，由于 SUNRISE 已经在剧本尚未完成的情况下草草确定好了将要登场的机器人的造型，这使得剧本的创作受到了严重的制约。虽然对投资方这种强硬的做法感到不满，但生性喜欢啃硬骨头的富野还是决定继续创作下去。

《传说巨神伊甸》的故事同样描绘了一个属于



▲在《机战 F 完结篇》中，巨神伊甸拥有破坏游戏平衡性的恐怖破坏力。

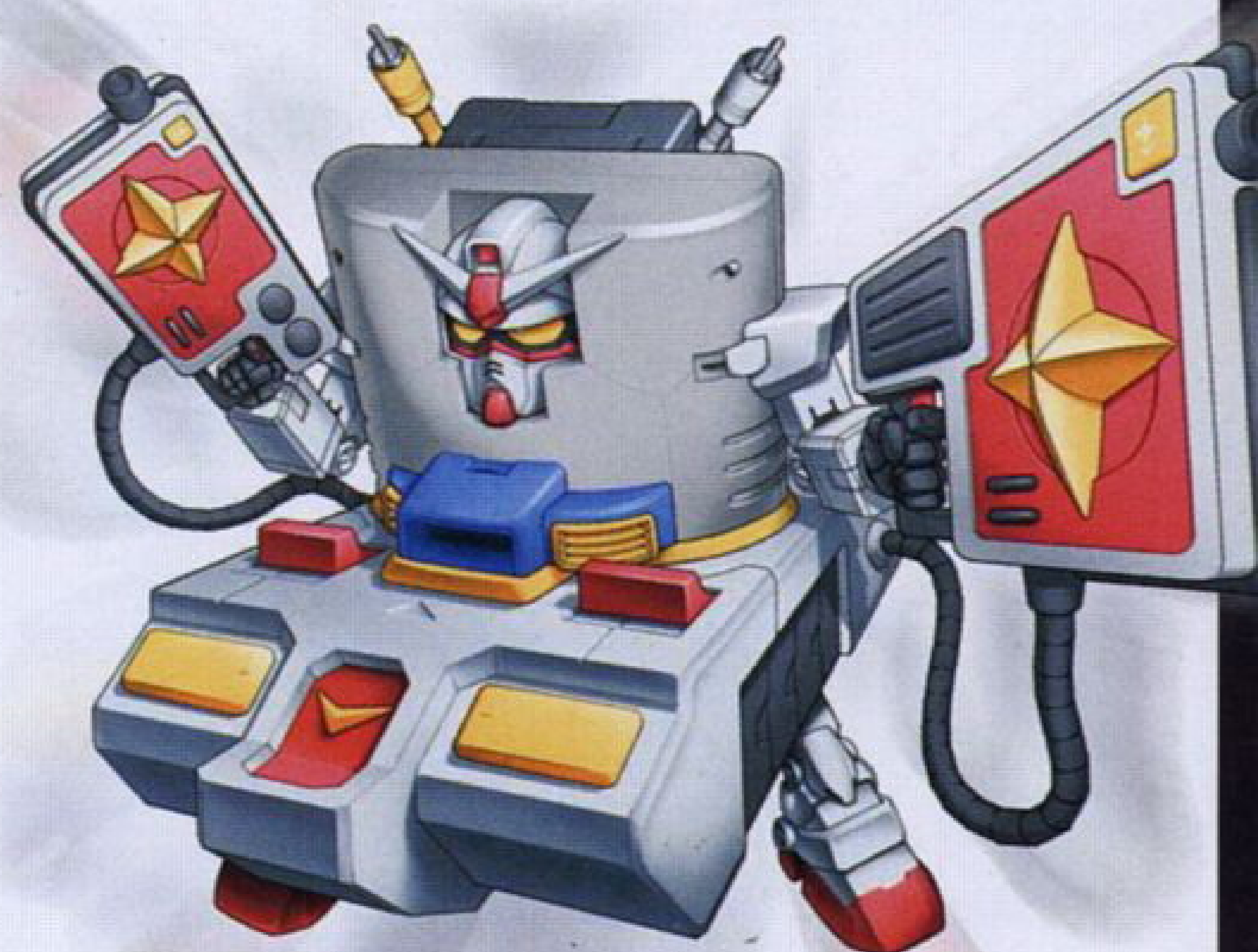
负的责任。作为第二男主角的夏亚则是个有着复杂背景的、孤高的复仇者。不论何时都戴着面具的夏亚将阿姆罗作为自己最大的挑战，但最终目的却是为了毁灭统治吉翁公国的扎比一家。崇尚军人气节的兰巴·拉尔表面上是个顽固的吉翁主义者，但事实上却是一个充满无限忠诚而又善良和蔼的硬汉。由于吉翁的突然袭击，见习军官布莱德成为了木马号战舰的代理舰长，看似文质彬彬且沉着理智的布莱德实际上却是一个内心如一团火的热血男儿。除了个性鲜明的角色之外，这部动画中还诞生了许多经典台词，例如"因为年轻而犯下的错误"、"战争靠的是数量取胜"、"我是扎比家的男人，不会那么软弱地死去"等等。不俗的剧本、极具个性的角色、出色的台词设计，再加上安彦良和设计的人物造型，这一切注定了《高达》将会走向成功。


▲V字天线、拟人化的双眼、突出脸颊的面罩，这就是高达的最大特征。当然，有着"胡子高达"之称的倒A高达要被排除在外……

不过，这部里程碑作品在播放之初却并不是一帆风顺，最初的高达模型玩具销量并不理想，原定的52集TV版动画也因为种种原因而被压缩成了43集。好在当时日本刚刚出现动漫资讯杂志的读者普遍对《高达》抱有好评，在热心读者的支持下，《高达》开始被人们重新认识，重播的《高达》创造了惊人的收视率，达到了平均10%、最高25%的惊人纪录。作为赞助商的BANDAI也乘胜追击推出了高品质的高达主题模型玩具，并逐渐形成了后来动画－游戏－模型这一庞大的高达资源产业链。富野还根据《高达》的TV版剧本进行重新编排，重新制作了三部描写原作故事内容的剧场版动画。

《高达》对后来动画界的影响是革命性的，特别是机器人题材动画领域。以往的日本机器人动画中所常见的都是以"大铁块"居多的超级机器人，而《高达》则提出"兵器"这一概念。即便是高性能的高达型机器人，也只是为了开发量产兵器而制造出来的试验机，决定战争胜负的不再是某一个超级机器人。如同现在大家所了解的那样，这部动画的另一大特色在于根据现实世界各国武器命名和编号方式而设计的一系列机动战士。除了RX-78-2"高达"之外，还有诸如RGM-79"吉姆"、MS-06"扎古"等机型。造型各异、性能不同的机动战士自然也成了无数男孩子聚在一起的话题，"是男人就要开扎古"的口号就是在这样的环境下产生的。由于世界观相当庞大，因而在官方的故事之外，许多热情不减的爱好者也自发为"一年战争"进行细节上的补充。就像《红楼梦》和《莎士比亚戏剧》的相关研究一样，《高达》也拥有一大批狂热的支持者，由原作支持者所撰写的一些优秀剧本甚至被官方吸收和整理。"宇宙世纪"高达的整体世界观就是这样一点一点充实起来的。

善与恶，这是让《高达》脱离传统机器人动画、



迈入成熟与内涵的一个重要标志，与当时流行的超级机器人惩恶扬善二元论不同，《高达》片中几乎不存在绝对的的善恶观念。《高达》的舞台是人类社会中常见的战争大背景，处于不同立场和利益集体的人们为了自己的信念而发动了战争，虽然各自都高举着正义的旗帜，但战争的实质受害者却永远是手无寸铁的百姓。《高达》用铁与血的事实向观众们证明了战争的残酷性和非人道的一面。虽然这种用"表现战争场面的手段来批判战争"的做法一直以来就遭到了不少人的反对，但时至今日，能够在这一领域超越《高达》的同类作品却始终没有出现。

"一个男孩要走过多少路才能成为一个男人"，这是美国名歌《答案在风中飘》里的歌词，这句歌词的含义也是"《高达》系列"作品中另一个经久不衰的重要主题——成长。阿姆罗原本是个热衷于机械的、性格略显内向的15岁少年，他父母分居，父亲忙于工作对其疏于管教。阿姆罗的童年经历与当时许多日本青少年极为相似。少年时代所普遍具有的缺点：自我中心、青春期的苦恼……青少年应该如何成长？《高达》告诉我们，成长需要磨练、成长需要挫折、成长需要思考，更重要的是，成长需要学会肩负责任。

未来的世界。位于仙女座星云的索罗星是人类的一颗殖民星球，在这里，人们意外发现出了自从前往宇宙后所遭遇到的第六个外星文明，并将其成为"第六文明"。在已经毁灭的第六文明的遗迹中，人们挖掘出了巨大的史前机械——伊甸。

人类和巴夫·克兰人，两个不同种族为了调查第六文明人遗迹而发生了冲突，少年科斯莫为了躲避巴夫·克兰星人的袭击登上了作为遗迹的巨型机械伊甸。传说中的巨神觉醒了，但人类和巴夫·克兰一族因误解而产生的仇恨却越来越深。围绕着伊甸所带来的"无限力"，两个种族之间的仇恨终于到了不能化解的地步，拼命从巴夫·克兰人的追击下逃回地球的科斯莫等人却被地球的居民无情地拒绝，因为他们带回了新的敌人。最终，人的哀伤，渴求，希望，在这足以撼动宇宙的、被巨神伊甸所掌握的伊甸力面前，全部消融、合一，重新投入轮回的因果中……

故事中被无尽的误解和仇恨所缠绕的人类以及巴夫·克兰人失去了各自的母星，人类和巴夫·克兰人都将自己的母星称之为"地球"，但这个地球并不代表我们现在生活的这个蓝色行星，



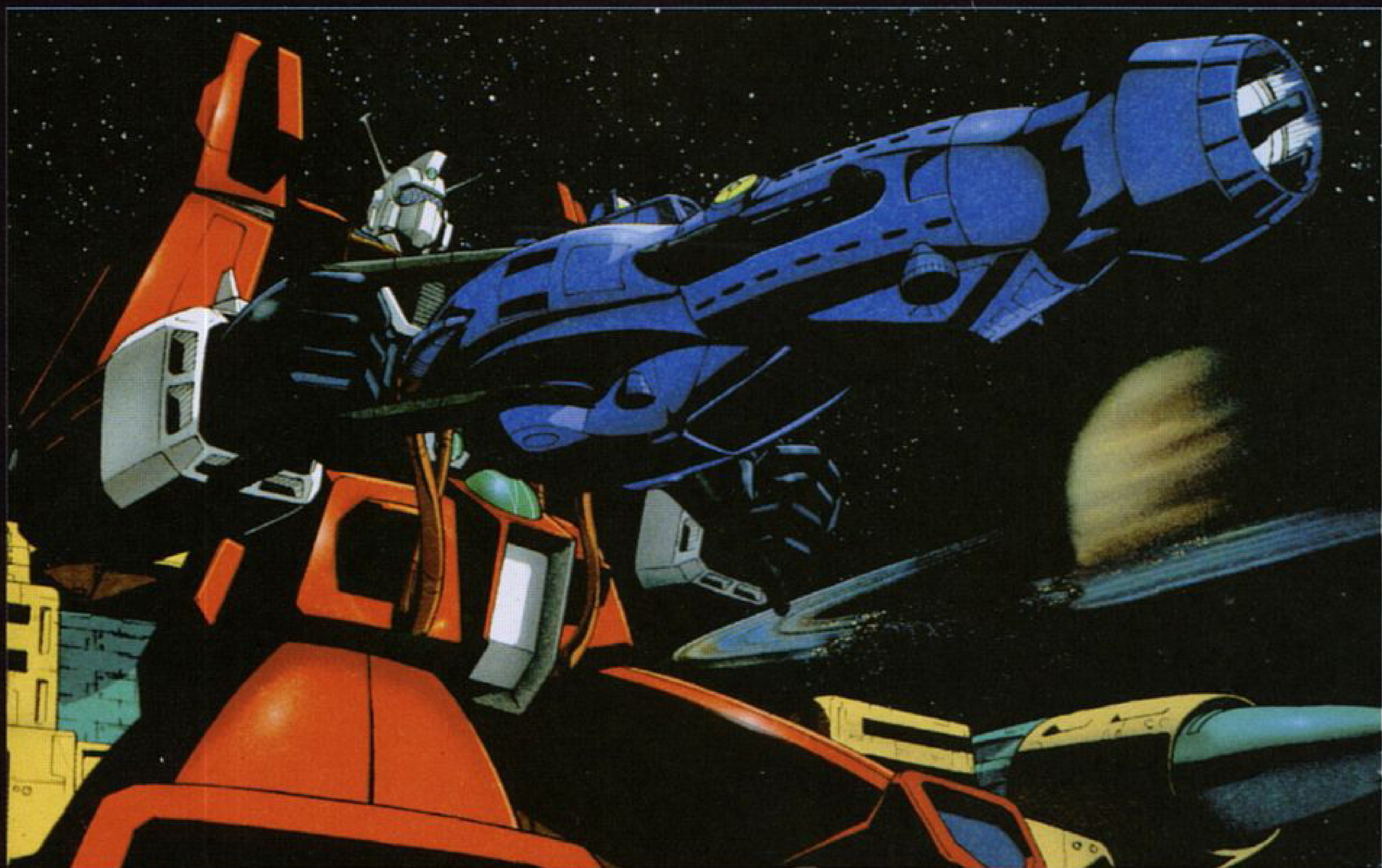
▲巨神伊甸所具有的"无限力"在这张海报上有着很好的体现。

双方之所以采用"地球"称谓，是因为它饱含了人类对心灵故乡的无限向往，在追求心灵故乡这层意义上，无论人类还是巴夫·克兰一族都一样。围绕着巨神伊甸所带来的"无限力"，这些可能本来在遥远的过去是同根生的生命，却用伤害构筑起了彼此之间无法横亘的高墙。追寻着巨神伊甸所能带来的"无限力"，一切生命最终被带往宇宙的尽头，所有生命集结的场所——因果地平。在那里，人与人其间不再有隔阂，曾经彼此怨恨的人们不再怀有仇恨，失去了至爱的人们会与心中的所爱重逢……，人们跟随着代表两个迥异文明结合的象征体——卡拉拉和贝斯的孩子弥赛亚，从惑星之海中开始了新的轮回。那是超越了因果地平、所有灵魂的全新开始。

《传说巨神伊甸》所带来的不仅是深深震撼人心灵的壮丽史诗，更是一部缜密绘制的、描写人类"生存的轨迹"的作品。擅于描写人物群像的富野先生在其中创造出一个具有鲜明个性的角色，他们的存在感是那样明显，仿佛他们就活在我们的身边。他们所有的痛

苦和疑虑，就像现实社会中人们必然会有的烦恼一样。这种贴近感和真实感自然也就成了《传说巨神伊甸》能够深入人心的重要原因之一。生命只要存在，必然会伴随着迷惘和痛苦，但也有超越其上的希望和温柔存在着，正是因为拥有这一切，因此人才能被称之为人。《伊甸》剧中的人们虽然最后走向了悲惨的终结，但正确的心令他们在因果地平的彼岸重新获得了希望。也许，这就是富野先生在作品中对于人性的负面所投射的希望吧！

《传说巨神伊甸》的TV版虽然得到了高年龄层观众的高度评价，但由于玩具销量不佳等原因，原定43话的剧集被压缩在39集草草完结。心怀热意的制作组成员自然不会满意这种结果，富野由悠季本人更是决意要制作一个属于《伊甸》的真正结局。于是，TV版的原版制作团队成员在当时环境恶劣的工作室内展开了新片的制作，终于在1982年将相当于TV版总集编的《接触篇 A CONTACT》以及作为原作真正结局的剧场版《发动篇 Be Invoked》搬上银幕。在这两部片子的制作过程中，作画监督湖川友谦更是几乎一人兼下了原画一职，缜密而富有热情的笔触使得《发动篇 Be Invoked》的作画极其优秀，即便是拿到今天来看也是相当出色的。据当时参与制作的人回忆说，那时的富野和湖川，简直是用着好像燃烧自己生命一般的热情来投入影片制作的。当然，这种热情最终得到了观众的认可，《传说巨神伊甸》被铸造成了日本动画史上一座不朽的丰碑。片中音乐由日本著名作曲家すぎやまこういち负责，气势恢宏壮阔而又不失细腻温柔，充满古典交响乐风格的配乐给人留下了深刻的印象。直到今天，《伊甸》的作曲集还在日本市场以很高的价格出售，而剧场版的DVD也早已被炒到了天价，成为无数收藏者所渴望的绝品。



如果说TV版和《接触篇 A CONTACT》是起承转结中的“起呈转”，那么《发动篇 Be Invoked》就是故事的“结”，如果想知道这部作品的全部真相，那么只有在《发动篇 Be Invoked》中才能得到最终的答案。也许有人会对剧中人物大量丧生的方式产生疑问和批评。事实上，除了剧情上的需要之外，另一个重要的原因是由于当时的投资方以及SUNRISE领导层想要削减声优出场费用，因而下达了这种无理的命令（其时刚刚发生日本声优界的“声优革命”，有关声优的人工费成本大量增加，于是投资方们为了缩小成本而想出了各种“主意”），这种变相“杀人”的方式自然也困扰着作为导演的富野喜幸。不过去除这些外界因素的影响，《伊甸》依然是一部难以超越的优秀作品。

富野本人并不喜欢全员全灭式的结局，对自身要求极其严格的他面对自己的作品总是精益求精，因此《伊甸》在问世之后也成为了他自己的批判对象。但在近些年的采访中他曾说过，“有关《发动篇》结尾，能够描绘出那种完美的轮回，可能代表我自己已经能够静心接受死亡了。从这层意义上来说，算是做了好东西吧”。从这句话中，我们不难看出富野由悠季个人面对生死观的态度。

生命的尽头并不代表结束，死亡只不过是人生旅途中的一站。如何留下生命的印记，如何展现生命的美丽，才是《伊甸》最想表现的内容，也是这部动画对于人的善面所抱持的希求。就像富野先生自身以井荻麟名义为作品谱写的歌词所描绘的那样：穿越广袤的宇宙，将这份祈愿带到你的身边。

《战斗机甲萨奔格尔》（战斗メカザブングル）/ TV版 ■1982～1983年

■主要制作人员名单

企画： 日本サンライズ
总导演： 富野由悠季
原案： 矢立肇
原作： 富野由悠季、铃木良武
角色设定： 湖川友谦
机械设定： 大河原邦男
音乐： 马饲野康二
美术监督： 池田繁美
音响监督： 藤野贞义
制作： 名古屋テレビ、创通エージェンシー、日本サンライズ

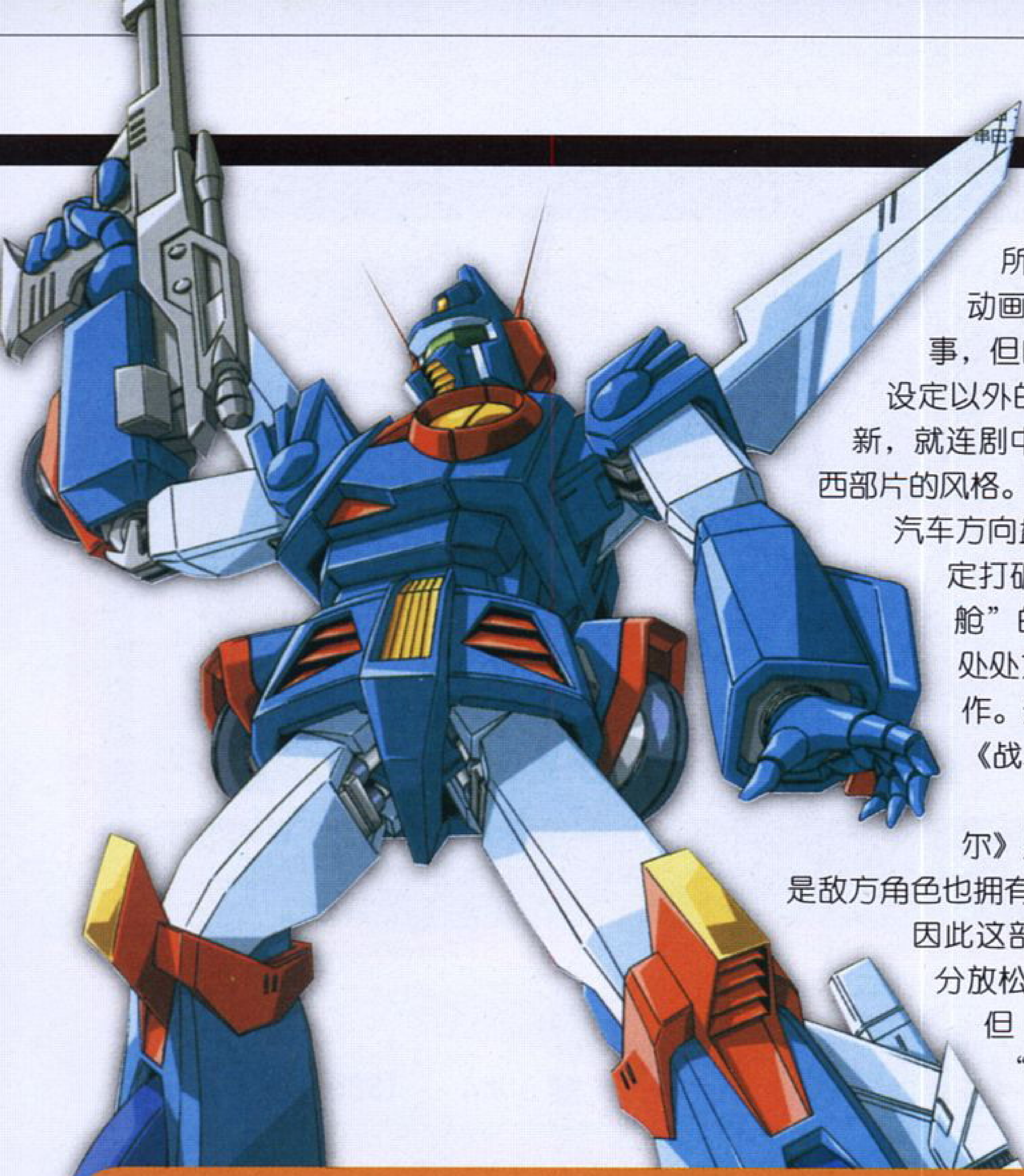
1982年，富野喜幸改名为富野由悠季（富野由悠季是富野先生作为导演和小说家时所使用的笔名），在这一年，他创作了一部略带有西部风格的动画作品，这就是《战斗机甲萨奔格尔》。

在遥远的行星索拉上有一条不成文的规矩：无论犯下怎样的罪行，即便是偷盗甚至杀人，只要能够逃过三天，那么就可以免受任何惩罚。这条被称之为“三日定律”的规矩看上去是多么荒唐无稽啊，但生活在索拉星上的人们，无论是依靠开采蓝石为生的挖掘者“石人”，还是送货人、商人等等等等，却都以毫不怀疑的态度遵守着这条规则，过着表面上看似安逸的麻醉生活。

不过，有一名少年却对这条潜规则产生了质疑，他就是著名挖掘者“铁腕”的独生儿子吉隆·阿莫斯。原来，吉隆的双亲被一个名叫迪普·夏洛的家伙杀害了，而吉隆却没能在三天之内抓到凶手。在其他人眼里，这桩命案似乎已经成为了过去，但吉隆却执着于为父母报仇。吉隆在这样的复仇旅途中遇到了许多朋友，他们被吉隆锲而不舍的精神所感动，并且逐渐对三日定律产生了怀疑。当越来越多的人开始认同吉隆的做法以后，由三日定律所主导的社会秩序被彻底打破。终于，觉醒了的人们与索拉星的支配者阶层“Innocent”展开了全面战争。

▶ 虽然角色设定并不美型，但却将原作的搞笑气氛体现得淋漓尽致。





由铃木良武・吉川物司所构思的剧本方案是想将这部动画打造成气氛严肃的宇宙冒险故事，但自从富野加入之后，除了角色设定以外的几乎所有的内容都被更改一新，就连剧中的世界观也变成了类似美国西部片的风格。此外，利用燃油引擎驱动、以汽车方向盘作为驾驶方式的的机器人设定打破了“核动力＋战斗机式驾驶舱”的惯用机械设定法则；动画中处处力求表现机器人的各种运动动作。这些独特元素的加入和成为了《战斗机甲萨奔格尔》的一大特色。

总体来说，《战斗机甲萨奔格尔》是一部风格轻松的作品，即使是敌方角色也拥有一种令人恨不起来的幽默感，因此这部片子观看起来会让人感到十分放松。富野的作品大多风格肃穆，但《战斗机甲萨奔格尔》却是在“从创作初期就避免角色死去”的大前提下进行制作的，这也令它成为了富野作品中的一个异类。

为了充分体现西部片中独有的荒野基调，这部动画的角色设定采用了比较粗犷的风格。主人公吉隆的面孔看上去就像罗盘一样浑圆。并且，剧本中还有意安排了吉隆经常被伙伴们戏谑的桥段，他的伙伴们甚至给他起了不少与主人公身分不相符的可笑绰号。在这部动画中，我们看不到被用多用滥的“水晶石眼”描绘方式，而是将淳朴到略显土气的“螺丝眼”风格发扬光大。角色的瞳孔没有任何细致的描绘，只用一条横线来代表。然而就是这样的简朴风格，却与剧中所表现的西部风格十分贴切，我们不得不赞叹角色设计者湖川友谦先生的奇思妙想。

《战斗机甲萨奔格尔》带给业界的还远不止这些新奇的表现方式。在《萨奔格尔》之前，还没有一部机器人题材动画作品中的主人公会在中途更换自己的座机，是《萨奔格尔》开创了这个领域的先河。另一方面，故事中深刻表现了两种不同阶级彼此间的利益碰撞以及人民对社会体制改革的自发觉醒，拥有如此深度的剧本自然使得该动画拥有了深厚的内涵。

圣战士旦拜因（圣战士ダンバイン）／TV版 ■1983～1984年

■主要制作人员名单

企画：日本サンライズ
总导演：富野由悠季
原作：富野由悠季
角色设定：湖川友谦
机械设定：宫武一贵
音乐：坪能克裕
美术监督：池田繁美
音响监督：藤野贞义
制片人：森山泾（名古屋テレビ）、大西邦明（创通エージェンシー）、中川宏德（日本サンライズ）
制作：名古屋テレビ、创通エージェンシー、日本サンライズ

奥拉力、奥拉大斩、地底世界、模拟昆虫外形制造、动作迅敏的圣战士；仿佛中世欧洲一般的世界观……一系列独特的专有名词和世界观设定构成了异世界巴斯顿威尔（バイストン・ウェル）整个大物语的幻想风情。

1983年，身为“《巴斯顿威尔物语》系列”之首的《圣战士旦拜因》开始播映。作品名中的旦拜因指的是主人公座间翔所搭乘的机器人——那是只有圣战士才有能力驾驭的奇异机器人。

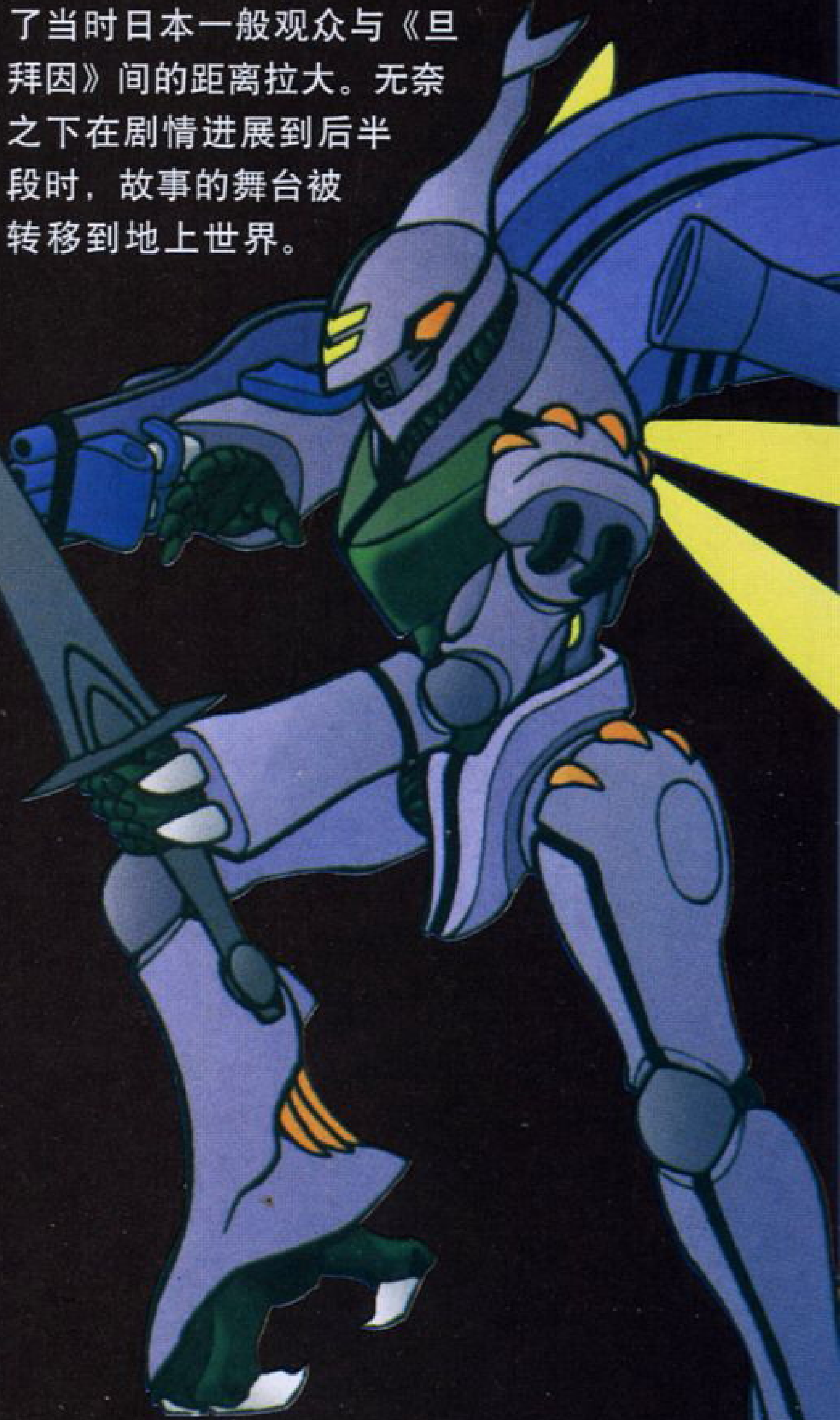
位于陆地和海洋中间所存在的异世界巴斯顿威尔，是供轮回的灵魂们休息和修炼的场所。在这个世界里，人体产生的生物能量被称为“奥拉力”。同时，构成异世界的元素也正是这种“奥拉力”。在这个奇妙的世界内有着类似中世欧洲一般的封建领主国家群体，同时也有各种蛮族的存在。处于不同势力的人们在这种环境下生息繁衍。本来，巴斯顿威尔异世界与地上世界完全隔绝，但是通过特殊方法还是可以将连接地上世界和巴斯顿威尔的“奥拉路”打开。

某一日，在巴斯顿威尔中的阿之国地方领主多雷克・鲁夫特面前，出现了一位来自地上世界的天才科学家琼特・韦伯。热衷于机械工学的琼特认识到巴斯顿威尔世界特有的“奥拉力”蕴藏着无限的强力，他以这种能源为驱动能量开发了一系列机械工具，为巴斯顿威尔文明注入了新鲜血液。但是，起初只是用作交通工具的奥拉机械渐渐被运用到军事上去，终于，拥有着仿佛昆虫外形的机动兵器——奥拉战士出现在这片原本宁静的大地上。奥拉战士拥有强大的战斗力，被这种力量魅惑的多雷克渐渐有了统治巴斯顿威尔全部疆土的野心。

生活在地面的青年座间翔，一开始作为多雷克的帮凶被莫名其妙地召唤到了这个未知世界中的，由于地上人拥有地底世界人所不具有的强大奥拉力，因此地上人是驾驶奥拉战士的最好人选。起初，座间翔作为多雷克的“圣战士”驾驶着旦拜因与反抗势力作战。但随着与同为地上人的玛贝尔・普鲁士的邂逅座间翔让明白了事情的真相，而就在这一刻，他的命运也彻底发生了变化……

《圣战士旦拜因》整部作品带有浓重的奇幻色彩，这种不多见的剧本风格在业界中得到了很高的评价。福井晴敏将本作比为Disneyland，出渊裕更称这是属于富野的“纳乌西卡”。本作的一大亮点在于所采用的独特机械风格，各路角色们所驾驶的奥拉战士的高度大多只有7米左右，加上甲壳昆虫的外形、流线型设计，如此的设计令看惯了巨大钢铁机器人造型的观众们眼前一亮。

不过，创意颇多的《圣战士》在播放之初并没有得到观众的完全认可，奇幻风格的剧情和世界观无法立刻渗透到一般大众的思维中，这造成了当时日本一般观众与《旦拜因》间的距离拉大。无奈之下在剧情进展到后半段时，故事的舞台被转移到地上世界。



此外，由于当时的模型制造工艺无法满足奥拉战士那复杂多变的曲线造型，因而生产出来的模型在销量上也不够乐观。

好在，《圣战士旦拜因》剧中特色的仿生物机械造型受到不少高年龄层观众的支持，因而拥有坚挺的人气。从放映结束后直到2009年的今天，一直有关于这部作品的各类模型推出。在本篇的动画放映完毕后又推出了相当于TV版后日谈的OVA《New Story of Aura Battler DUNBINE》，以及近年的《卡塞之翼》和《磷光之翼》。只不过，后续两部OVA作品尽管延续了巴斯顿威尔物语的世界观，但在故事内容设定上与《圣战士旦拜因》属平行时空的关系，在剧情走向和种种设定方面都与《圣战士》有所区分。



▲《圣战士旦拜因》中无处不体现出欧陆风情。



▲不难看出，奥拉战士的机械设定显得极为精细而又另类。

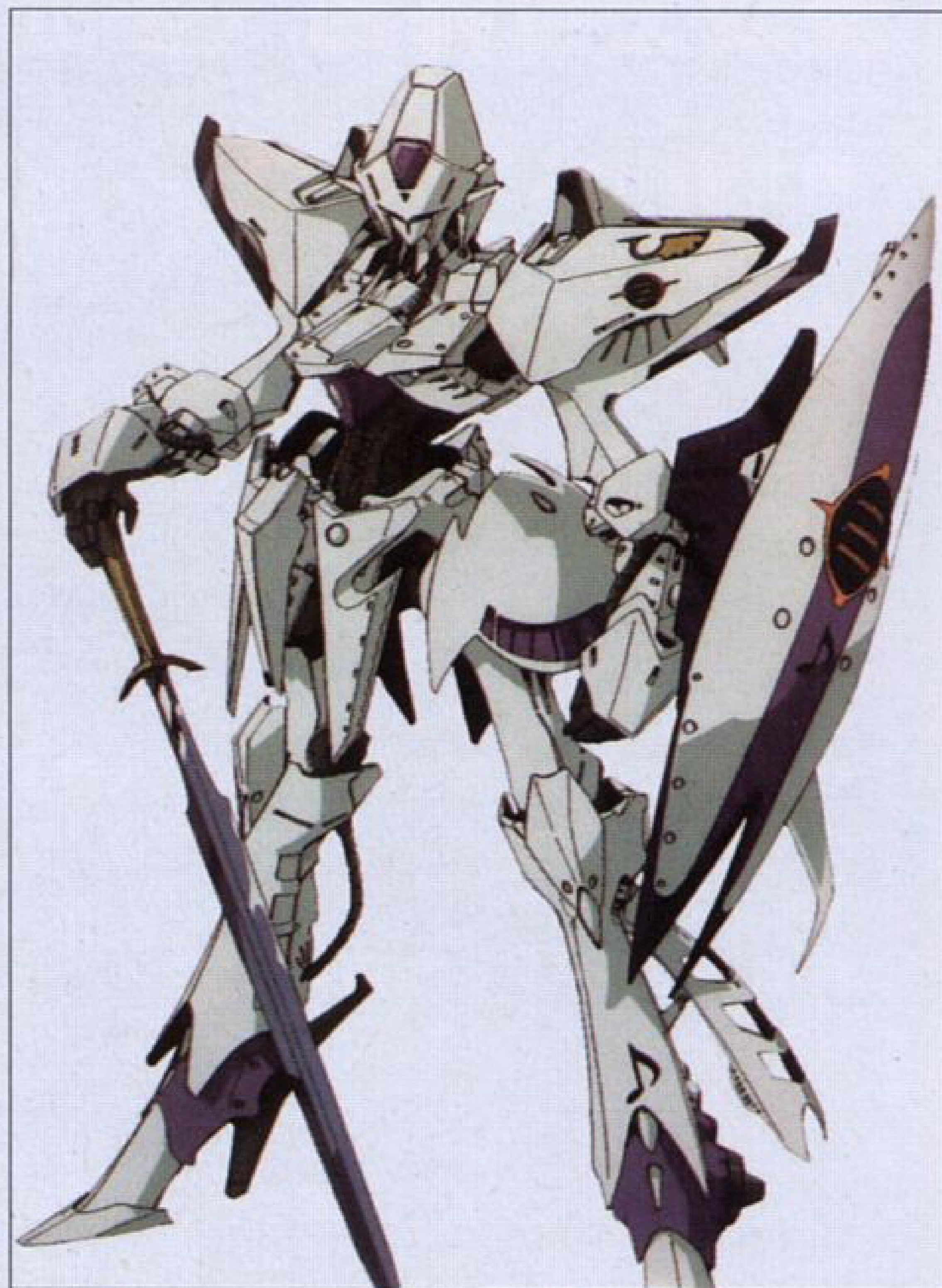
《重战机艾尔盖姆》（重战机エルガイム）/ TV 版 ■1984～1985年

■主要制作人员名单

企画：日本サンライズ
总导演：富野由悠季
原案：矢立肇
原作：富野由悠季
系列构成：渡边由自
角色设定、机械设定：永野护
美术监督：池田繁美
音乐：若草惠
制片人：森山泾（名古屋テレビ）、大西邦明（创通エージェンシー）、中川宏德（日本サンライズ）
制作：名古屋テレビ、创通エージェンシー、日本サンライズ

在《圣战士旦拜因》结束后的1984年，SUNRISE又开始准备推出了新的机器人动画，这就是《重战机艾尔盖姆》。担纲这部作品原作和总导演重任的自然还是富野由悠季先生。《重战机艾尔盖姆》的制作计划被提上日程，源自富野培养新人的想法，这也与公司自身渴望提拔年轻制作人员的意图不谋而合。现在来看，《重战机艾尔盖姆》的主要制作人员都已经声名在外，但在当时这些人还都只是刚刚踏入这个行业不久的新人，只是一群不过二十多岁的年轻人。在这批年轻制作人员中，有我们今天非常熟悉的北爪宏幸和大森英敏，以及在日本动画机械设定领域有着极高支持率的永野护。看中了永野护设计才能的富野大胆将《重战机》这部作品的角色设定以及机械设定工作全部交给了他。

故事前半部分主要讲述主人公塔巴·麦洛特的成长经历，优柔寡断的塔巴在两位女主角间难以取舍的情景令人几乎要以为这是恋爱剧了。但自故事中段开始，塔巴的真实身分被揭示出来，剧集的风格也随之一转，使人联想起《哈姆雷特》。精于描写人物的富野、渡边由自所构筑的剧本加上永野护提供的优秀设定稿，三位巨匠的共同努力又让《重战机艾尔盖姆》拥有了有别于《王子复仇记》的内质，故事的结尾也相当出人意料。对于永野护来说，《重战机艾尔盖姆》是他的成名作，别具一格的骨骼外露式的机械设定令人印象深刻。这不仅对于日本动画界，对永野本人而言同样具有里程碑式的意义。成名后的永野护，不仅在自身作品《五星物语》中令塔巴摇身一变成为寇拉斯六世登场，还在接受动漫情报志《コミッカーズ》采访时道明《重战机艾尔盖姆》是自己十分喜欢的作品，足以窥见《重战机》一片对永野护影响之大。


▲永野护那华丽的机械设定风格在《重战机艾尔盖姆》中被观众所认识，又在《五星物语》中进一步走向成熟。

《机动战士Z高达》（机动战士Zガンダム）/ TV 版 ■1985～1986年

■主要制作人员名单

企画：日本サンライズ
原案：矢立肇
原作、总导演：富野由悠季
角色设定：安彦良和
机械设定：大河原邦男、藤田一己、小林诚、永野护
美术监督：东润一
音乐：三枝成章
机械作画监督：内田顺久
音响监督：藤野贞义
制片人：森山泾（名古屋テレビ）、大西邦明（创通エージェンシー）、内田健二（日本サンライズ）
设定协力：伸童舍
制作：名古屋テレビ、创通エージェンシー、日本サンライズ

“你，看到时代的泪水了吗？”

在《机动战士高达》播放5年后，作为续作的《机动战士Z高达》终于诞生了。《Z高达》诞生于日本泡沫经济的顶峰时期，也是日本动画创作的一个高峰期，它顺应爱好者的呼声和时代节奏，拥有当时最为精良的制作整容，因而被打造成了日本动画最成功的续作。

故事发生在宇宙世纪0087年，即“一年战争”结束七年后。尽管此时的吉翁公国已经战败投降，但一小部分不甘承认失败的吉翁军残党依然继续活动。为了镇压这些反对势力，地球联邦成立了独立于正规军之外的军事组织“提坦斯”。可是，提坦斯的成立并没有给地球圈带来和平，伴随着组织的不断壮大，对吉翁残

党的扫讨逐渐演变成了对宇宙居民的残酷迫害，提坦斯成为了高喊地球至上主义的军阀组织。为了对抗提坦斯，部分联邦军官兵、居住在殖民卫星和月面都市中的宇宙居民以及旧吉翁军人秘密结成了旨在反对提坦斯残暴统治手段的政治军事组织——奥古（AEGU，Anti Earth United Government 反地球联邦政府）。而在地球上，同样存在着反对提坦斯、支持奥古的民间组织——卡拉巴（Karaba）。在奥古与提坦斯的武装冲突中，少年卡缪在一个偶然的情况下卷入其中，并且凭借自己的天资成为了奥古的首席驾驶员。随着战争的白热化，蛰伏于小行星阿克西斯的吉翁残党也再度返回了地球圈，激烈的三方混战开始了……

《Z 高达》的剧本构成从开始就显得十分成熟，完全以前作的历史背景和战争环境为主基调。故事中充满了对晦涩而又复杂的政治权术的描写，对三个势力的利益纠葛以及地球联邦政府内外矛盾的表现也相当深刻。提坦斯作为地球至上主义者聚集的组织，它厌恶一年战争时期的吉翁主义，宣扬对反地球联邦势力的绝对镇压。然而讽刺的是，为了利益，他们也采取了当年吉翁曾经采用的、非人道的毒气战作为镇压平民的手段。在奥古一方，由于提倡地球圈内居民拥有平等的生存权，因而得到了宇宙居民的广泛支持。然而与它那响亮的政治口号所相悖的是，奥古的支持者中也不乏有作为军火商的投机者和阴谋家。至于藏匿于小星星阿克西斯的吉翁残党，已经将作为建国根本的殖民地独立口号旺的一干二净，取而代之的是将复兴扎比家独裁政权作为行动纲领。从对三个势力的角力的描写中，不难看出《Z 高达》的剧本相比前作有了大踏步的提高。通过对战争的描写来批判战争，这使得《Z 高达》的剧情有着更多的现实意义。

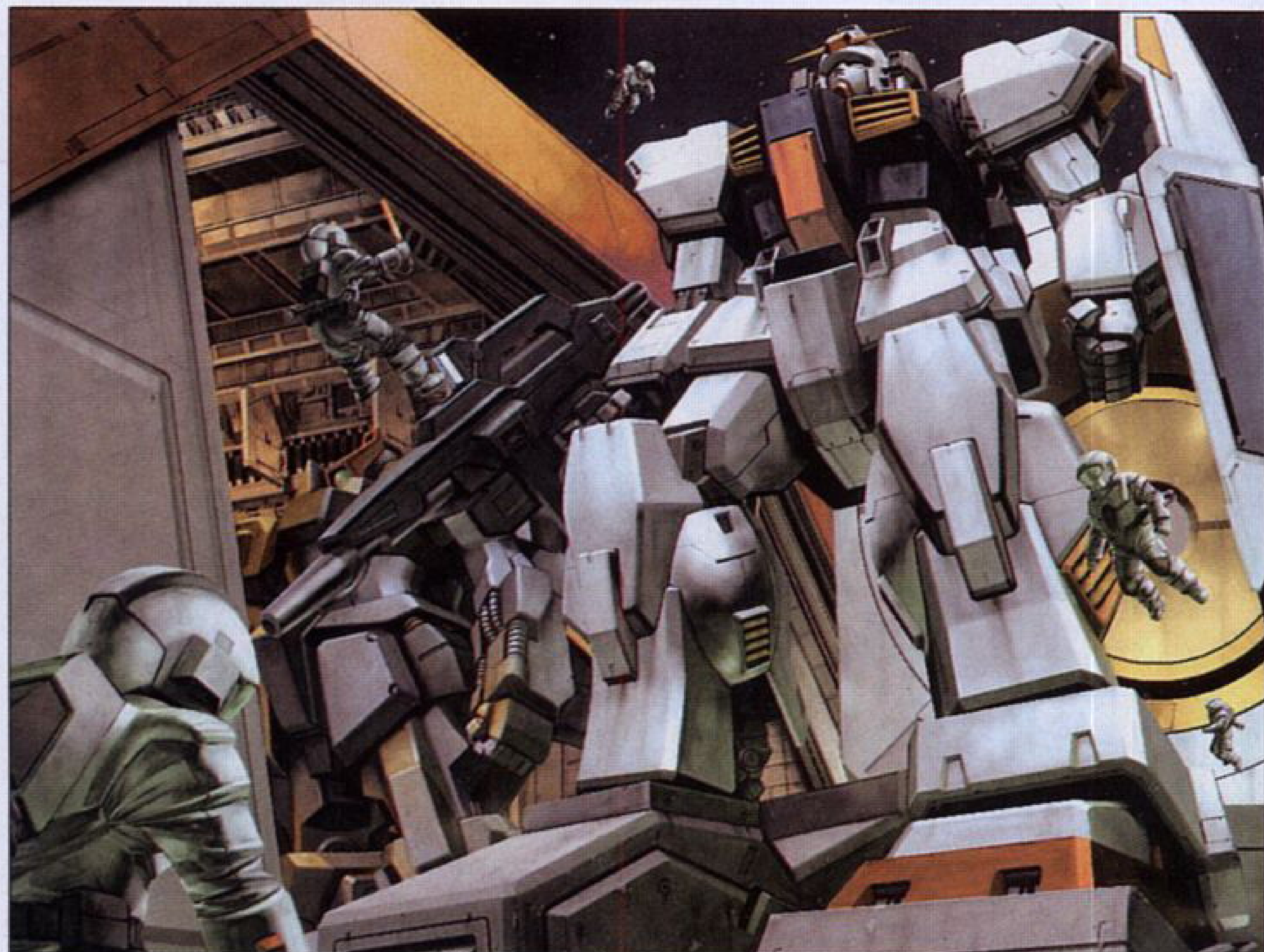
由《Z 高达》开始，系列作品中的主人公会换乘新机体的设定开始成为了惯常的套路。结合上世纪八十年代科幻题材动漫的发展方向，我们不难看出《Z 高达》中包括主角机在内的大量可变形机动战士是受《变形金刚》的影响。在人物的刻画方面，富野由悠季再次展现出了自己的才华，《Z 高达》在继承了《高达》传统的同时，又加入了许多全新的创意元素。首先，作为主人公



的卡缪拥有不输于阿姆罗的强大 NEW TYPE 能力。不同于性格内向的阿姆罗，卡缪是个脾气暴躁、性格叛逆的 17 岁男孩儿。同现实中的少年一样，卡缪也遇到了成长的烦恼：对待生活态度和人际关系比较积极，但对双亲不和的事实以及自己那女性向的名字感到十分苦恼，尽管父母为提坦斯工作，但自己却对提坦斯的所作所为十分痛恨，甚至偷偷阅读一些地下出版物；他崇拜一年战争时期白色木马号上的英雄们，渴望得到舰长布莱德的签名。不难看出，许多同样面临青春期苦恼的青少年观众在了解卡缪这个角色之后，会产生很强的代入感。相比一些怀有政治信仰的奥古上层人物，卡缪对提坦斯的恨是单纯的仇恨，一系列的变故改变了卡缪的少年生活。成为了机动战士驾驶员的卡缪在战场上得到锻炼和成长，但他也发自内心地喊出了诸如“不抵抗就不会被杀，你们为什么不明白呢！”这样充满无奈的台词。卡缪曾经试图通过解除敌人武装、而不是直接命中驾驶舱杀死对方的方式战胜对手，但在残酷的修罗场上，这种想法显然是无法实现的。面对战争的无奈、没有退路可走、为了活下去而不得不杀死对方、一次次看到自己身边至亲至爱的人被夺走生命……，这一切都成为了压在他精神上的巨大压力。在故事的最后，卡缪用自己的全部力量将野心家西洛克彻底消灭，但他的精神也走向了崩溃。卡缪一步步走向人生的悲剧，可以说，这样沉重的结局是符合他性格发展的。当然，这也是战乱时代所铸就的悲剧。

作为上次大战中的两名传奇人物，《Z 高达》中对阿姆罗和夏亚的描写也是十分出色的。时隔七年，成长为青年的阿姆罗不再是喜欢冲动的少年，他的举止体现出了一个经历非凡的人所应有沉稳与成熟。阿姆罗虽然是一年战争中的英雄，但由于军方害怕他那已经觉醒的 NEW TYPE 能力会成为敌对势力的利用工具，一直对他采取软禁的手段。不过，拥有理想和抱负的阿姆罗的思想并没有被束缚住。在伙伴的帮助下，他终于得以摆脱提坦斯的监视，投身到火热的革命中去。夏亚在《Z 高达》中是戏份仅次卡缪的重要角色，不过，身为奥古作战指挥官的他依然对自己的过去无法释怀，于是剧中就出现了戴上墨镜、身着红色军装、化名柯瓦特罗的奇妙角色。如此塑造角色的手法可谓相当高明：一方面，观众可以透过薄纱认定夏亚的真实身分；另一方面，带有伪装色彩的举动将夏亚在前作中的性格特征得到了延续并进一步放大，也正因为如此，夏亚这个角色才能够成为与阿姆罗相呼应，甚至在人格魅力上超越高达系列作品中的所有人物而被观众所铭记。在 TV 版第 14 话“再会阿姆罗”的结尾，卡缪、阿姆罗和夏亚这三名剧中的核心角色历史性聚在了一起。这一幕在《Z 高达》剧中甚至整个“《高达》系列”作品中都堪称经典。在这一刻，观众们可以感受到昔日英雄重逢时的沧桑气氛，以及新老两代战士共同肩负起推动历史重任时给人们所带来的那种莫名的振奋和感动。

除了三位男主角，《Z 高达》对女性角色的塑造也相当出色，能够在本来属于男人的战场上见到如此之多的女性角色，这样的设定也是本作的一大特色。剧中的艾玛与妮歌是两个颇具看点的角色，背叛和才干是她们共同的特点。然而，不同的信念和迥异的性格却令她们给观众留下了不一样的印象。艾玛在看清了提坦斯的残暴本质后





■Z 高达那精巧的变形结构即使在今天来看也是令人叫绝的设计。


▲被女性化的柯瓦特罗大尉以及他的两名得力助手。

毅然决然地选择了投靠奥古。从中不难看出，艾玛的思想并没有受到提坦斯的毒化，相反，她在成长过程中可能在父母的教导下培养了正确的人生观和价值观。因而当别人问她："你背叛提坦斯以后，家人该怎么办"时，艾玛则回答道："我出身于很好的家庭，我的父母都会认同我的选择"。相比之下，妮歌的所有表现都证明了她只是一个单纯的、自私的普通女性。在战争中失去了很多的妮歌不相信任何政治观点，没有远大抱负的她只想要一个关心她、对她温柔的男人。很显然，连接吻也要戴着墨镜的夏亚不适合他，于是她选择了提坦斯的西洛克，而这一切仅仅是为了满足自己那颗自私的心。在命运的摆布下，两个性格截然不同但又作过短暂战友的女性在战场上同归于尽了。艾玛在死前仍不忘自己的理想，在自己生命的最后一刻仍不忘激励卡缪去战斗。而向往温情和避风港的妮歌，则化作了宇宙的尘埃。她所追随的西洛克所带给她的，只是临死前才觉悟到的失望："女人在战争中不过是男人的道具而已"。艾玛的死是壮烈而伟大的，而妮歌的死则显得微不足道。不过，谁能证明妮歌的选择就是错误呢？或许妮歌并不适合作为军人，在家中相夫教子才是她最好的归宿。

《Z高达》剧中不乏有擅长玩弄权术和阴谋的反面角色，并且富野的剧本中对这些角色的刻画也相当到位。在FANS心目中有着"女王"一样地位的哈曼·卡恩是个已经超越了男女性别束缚的魅力型角色。而西洛克则是个极度阴险的、即使在NEW TYPE能力上也不输于卡缪等人的实力派人物。哈曼与西洛克的共同特点在于生性残忍好战、对权力充满了欲望，为了达到自己的目的，他们可以不惜一切！在原作设定当中，少女时代的哈曼曾经对夏亚抱有爱慕之情，两人之间的这种微妙关系在剧中也有一丝体现。在夏亚由阿克西斯返回地球圈之后，感到被抛弃和被玩弄感情的哈曼变成了一个冷酷无情、专制骄横的人，对权力的追求成为了她人生之中的惟一目标。帕普提马斯·西洛克，一个由木星圈返回地球的天才男子，在他英俊的外表下却隐藏着极度膨胀的野心。随便发誓效忠和毫不脸红地撕毁协定是他惯用的手段。更卑鄙的是，他还喜欢将身边的女性作为自己利用的工具，哪怕是牺牲同伴的性命也在所不惜。

如果说《高达》开创了写实风格机器人动画的先河，那么《Z高达》则在这个领域上前进了一大步！这一点在该作品的机械设定上有着十分明显的体现。大河原邦男、藤田一己 、小林诚、永野护，四位负责机械创作的大师将自己的全部才华都注入到了《Z高达》之中。因此，剧中的机动战士风格体现出一种百家争鸣的特色。高达MK Ⅱ、百式、Z高达、卡碧尼、里克·迪亚斯、THE-O……无一不是流传后世的经典。

经典的动画作品中自然少不了优美的旋律，为了给这部动画锦上添花，制作方特地邀请了当红偶像森口博子演唱主题曲。对于热衷于这部经典动画的朋友们来说，每当《水色行星之爱》那悠扬中带有一丝哀伤的旋律响起时，就会从内心涌出莫名的感动。



《机动战士高达ZZ》（机动战士ガンダムZZ）/TV版 ■1986～1987年

■主要制作人员名单

企画： 日本サンライズ
原案： 矢立肇
原作、总导演： 富野由悠季
人物设计： 北爪宏幸
美术监督： 池田繁美
机械设定： 伸童舍、明贵美加、小林诚、出渊裕
设计协力： 安彦良和、大河原邦男、藤田一己
音乐： 三枝成章
音响监督： 藤野贞义
制片人： 神谷寿一（名古屋テレビ）、稻垣光繁（创通エージェンシー）、内田健二（日本サンライズ）
协力： 河本祥一、西中康弘、佐山善则
制作： 名古屋テレビ、创通エージェンシー、日本サンライズ

由于《Z高达》在播出之后受到了广泛的好评，因而制作方决定在其完结之后直接跟进续篇，这就是《高达ZZ》。它在《Z高达》完结一周后便开始播出，故事的时间轴也是设定在《Z高达》中格里普斯战役结束一周之后。在系列作品之中，《高达ZZ》得到的评价是相当低的。这部作品在人物、机械以及配乐方面都有可圈可点之处，只是前后风格反差过大，令观众感到极不适应。事实上对于这部作品，富野由悠季参与得并不深，只负责勾勒故事大纲和世界观，只是在剧本的后半部才大量参与制作。富野甚至经常在公开场合说明，《高达ZZ》在实质上是远藤（明吾）君的作品。

在《高达ZZ》的开篇，奥古因在格里普斯战役中损失惨重而元气大伤。伤痕累累的主力战舰阿加玛号不得不前往位于SIDE 1的宇宙殖民卫星"香格里拉"进行修整。在这里，舰上的成员与从事宇宙废品回收的捷多以及他的同伴们相遇。于是，围绕着一系列闹剧一般的故事，奥古与新吉翁之间的军事冲突展开了……

作为《高达ZZ》中的主人公，捷多与性格叛逆且脾气暴躁的卡缪截然不同，他开朗活泼、热情阳光，是个如假包换的乐天派。不过，喜欢自由的捷多痛恨战争，更不想参军。他只想多多赚钱，好让妹妹能够受到更好的教育。军阀组织的提坦斯覆灭之后，新吉翁代替它的位置成为了本作中的反面势力，作为其领导人的哈曼·卡恩因此在本作中也有了更多的描写。她借奥古与提坦斯的冲突进入地球圈，妄图达成掌握地球圈的目的。作为第三方势力登场的BOSS级



▲尽管《高达ZZ》的剧本构成遭到了批评，但出色的机械设定还是得到了广泛认可的。

角色格雷米·托托有着独特的身世，他是一年战争时期吉翁总帅基连·扎比的试管婴儿（小说版里则被设定为德金·扎比公王的私生子），在新吉翁守旧派势力的支持下起兵反叛哈曼。格雷米初次登场的形象只是个单纯的新吉翁菜鸟驾驶员，对奥古的志愿兵露·露卡抱有一丝爱慕。但在动画的后期，由于对权力的疯狂追求，格雷米却又丧命于露之手。

在作品的策划之初，因为考虑到前作《Z高达》的故事太过悲惨阴郁，于是决定走明快活泼的路线来制作新动画。因而在动画前半部中，敌对的双方频繁爆出各种笑料和闹剧。不过，作为一部高达题材作品，《高达ZZ》依然有着不少的狂热支持者，比如《机动新世纪 高达X》的导演高松信司以及绘制《星际终结者》和《机动战士高达 十字先锋》漫画的长谷川裕一。



《机动战士高达 逆袭的夏亚》（机动战士ガンダム 逆袭のシャア）/剧场版 ■1988年

■主要制作人员名单

主要制作人员名单
企画：山浦荣二
制作：伊藤昌典
总监督、脚本：富野由悠季
原案：矢立肇
原作：富野由悠季
角色设定：北爪宏幸
机械设定：出渊裕（GAINAX）、佐山善则
设计协力：大田晃一
作画监督：稻野义信、北爪宏幸、山田きさらか、大森英敏、小田川干雄、仙波隆纲
音乐：三枝成章
美术：池田繁美
编集：布施由美子
制片人：内田健二

《机动战士高达 逆袭的夏亚》是高达系列的第一部原创剧场版动画（之前的《高达》剧场版三部曲只能算是TV版的剪辑合成），具有颇高的整体素质。本作的主题意在回归原点，在一年战争结束十三年后，阿姆罗与夏亚展开了宿命的对决。为了体现回归原点的主题，在机械设定方面大胆摒弃了《Z高达》和《高达ZZ》中所常见的可变形机动战士设计，重新采用了人形机动兵器的原始理念。并且，在整体的机械设定水品和完成度上也达到了相当高的程度。

故事的时间轴推进到了宇宙世纪0093年，地球圈在经历了格力普斯战役和哈曼之乱后并没有迎来真正的和平。在格力普斯战役末尾失踪的夏亚重新回到了历史的舞台上。由于接二连三的残酷战争让他看清了地球联邦政府的腐朽本质，于是他决意肃清残留在地球上的人类，展开旨在令地球寒冷化的极端作战计划。在收编了部分吉翁旧部以及反地球联邦势力之后，夏亚重新举起了新吉翁的大旗，并自认新吉翁总帅，同时与地球联邦正式宣战。另一方面，为了对抗夏亚的极端作战计划，以阿姆罗和布拉德所领导的地球联邦军外围宇宙舰队——朗德·贝尔部队也展开了行动。为了与夏亚的专用机动战士“萨扎比”向抗衡，阿姆罗结合自己的作战经验以及对NEW TYPE能力的认识，委托位于月球的军火商阿纳海姆公司制造了性能强劲的ν高达。夏亚为了能够彻底消灭地球上的地球联邦政府，不惜将曾经作为新吉翁根据地小行星阿克西斯推向地球，而阿姆罗与夏亚亦在即将坠入大气层的阿克西斯上展开了决战。眼看着小行星砸向地面已成定局，就在这关键的时刻，由NEW TYPE所引导的全人类的希望在ν高达的精神感应骨架的作用下将阿克西斯推离了地球轨道。地球上的人们避免了灭亡的厄运，然而阿姆罗与夏亚两人却伴随着精神感应骨架所绽放的光芒消失在宇宙中。

作为一部高达题材动画，《逆袭的夏亚》有着不俗的素质。但由于剧情与系列前作结合过于紧密，进而导致内容较为晦涩难懂，很多第一次接触高达作品的观众批评电影的节奏太快并难以理解。而富野本人也宣称这部作品是制作给35岁以上成年男性观众的作品。庵野秀明和押井守等知名动画制作人也对《逆袭的夏亚》给予了高度评价。庵野秀明甚至还联合了结城正美、出渊裕、美树本晴彦、北爪宏幸、几原邦彦、铃木敏夫等业界名人来为本作编写同人志。

同以往作品一样，《逆袭的夏亚》中充满了对现实世界的映射和对战争的批判。其中的许多台词也堪称经典，让看过的人很容易陷入思考。剧中的阿姆罗曾经这样说道：“我不知道怎样做才可以改变这个世界，革命总是由知识分子率先发起，因为他们有着目标和理想，并且行事激进。可是一旦革命成功之后，原本很是高尚的革命精神就会被腐败的官僚主义所吞没，而那些曾经充满热情的知识分子，则会从此厌弃政治，厌弃这个世界，变成愤世嫉俗的人，所以……我从没想过要改变这个世界！”夏亚则反驳道：“你被那些愚蠢的人利用你的才能，你还有资格说出这些话吗？”

两人的对话充满了深度，阿姆罗直截了当地向夏亚道明了他为什么加入朗德·贝尔和守护地球圈的理由：他不是政治家和革命家，最多只算是一个驾驶技术高超的王牌飞行员。作为经历了无数战斗的他，作为一个成年人，他



最力所能及就是恪守一个军人的职责——维护和平。地球联邦虽然腐败，但并不至恶，和平的环境强过变革所付出的流血牺牲。言下之意，他希望作为一个温和的保守派。而事实上，他的确履行了自己军人的职责。当小行星阿克西斯即将坠入大气层的时候，阿姆罗以极大的勇气冲向了阿克西斯，他用最后的希望和努力呼唤了奇迹，因而成为了被人们永远歌颂和敬仰的英雄。

至于《逆袭》剧中的夏亚，则显然是一个矛盾的集合体。不平凡的身世加上成长阶段的多次战争经历使得夏亚渴望改造一切腐朽的事物。而在他看来，已经腐朽到不可救药的地球联邦政府已经是病入膏肓。于是，性格冲动且行事激进的他选择了最极端的做法，哪怕自己背上历史罪人的骂名也在所不惜。从复仇到激进，再从激进到极端，其实只要深入了解这几部连贯作品的剧情就不难看出，夏亚在《逆袭》中的所作所为是符合事物客观发展规律的。夏亚之所以行事激进，这与他的童年遭遇不无关系。他的生父吉翁 · 戴肯作为吉翁独立运动的领袖，是倡导宇宙移民和 NEW TYPE 理论的温和派革命家。然而，正是这样一个温和派领袖人物，却被独裁的扎比一家暗杀，革命的成果也落入了独裁者的手中。因此，少年时代的夏亚就对温和派的革命方针产生了疑问，激进的思想也正是在这个时候深深地在夏亚的心灵中扎下了根，并直接影响了他的一生。

除了对阿姆罗和夏亚细致入微的描写，《逆袭》中还有对两个新登场角色着墨颇多，这就是哈萨维和柯丝。哈萨维作为朗德 · 贝尔舰队领导人布莱德的儿子，早在《Z 高达》中就已经出现过。只不过那时的哈萨维还是个不懂事的小孩子。不过，由于有一个慈祥而严厉的父亲，童年时又得到了母亲的正确教导，哈萨维在少年时代就逐渐形成了自己的人生观和价值观。他从内心佩服阿姆罗和夏亚，但又不盲目崇拜。当柯丝误入歧途追随夏亚而去后，他凭借少年的冲动和鲁莽试图前去说服柯丝。

作为联邦高官千金小姐的少女柯丝，可以说是当代独生子女在高达世界中的一个映射。她养尊处优却得不到父母的关心，过分的溺爱让这个少女养成了任性刁蛮的性格。柯丝其实也是一个可爱的少女，她天真，充满了少女应有的活力。她对哈萨维抱有实质上的好感，他们年龄相仿谈得来，她甚至为了保护他而死，但她的年纪表明她更需要父亲的呵护。她嫉妒阿姆罗的女友珍，对夏亚产生了有爱慕之情。但夏亚却利用了她的单纯。柯丝悲剧而短暂的一生是由诸多原因造成的，这个角色对现实社会的映射十分值得人们深思。

《机动战士高达 F91》（机动战士ガンダム F91）／剧场版 ■ 1991 年

■主要制作人员名单

主要制作人员名单
原案：矢立肇
原作、导演：富野由悠季
脚本：伊东恒久、富野由悠季
演出：杉岛邦久
作画监督：北原健雄、村濑修功、小林利充
音乐：门仓聪
音响：藤野贞义
角色设定：安彦良和
机械设定：大河原邦男
企画、制作：日本サンライズ
制作：山浦荣二
制作委员会：奥山和由（松竹）、那须雄治（创通エージェンシー）、木谷忠（名古屋テレビ）、山科诚（バンダイ）、伊藤昌宪（日本サンライズ）

第二次新吉翁战争（夏亚之乱）结束后，地球圈维持了30年的和平。宇宙世纪0123年“宇宙贵族主义”在政界和商业等精英阶层中获取了很大支持。这其中实力最强的罗纳家族更是组织起了名为死亡先锋的私人军队，发动了针对地球联邦的独立战争……。居住在 SIDE 4 的西布克 · 阿诺是一个在校大学生。一天，他所在的学校正在举办校内选美活动，突然，死亡先锋向殖民卫星发动了袭击，大学和城市顿时陷入了混乱，西布克与女友塞西莉以及伙伴们沦为了逃亡的难民。慌乱中，塞西莉被死亡先锋捉走，而西布克则与其他人登上了联邦军的训练舰，并且阴差阳错的成为了试验型机动战士——高达 F91 的驾驶员。原来，塞西莉拥有罗纳家族的背景，她的父亲与外公是宇宙贵族主义的鼓吹者，塞西莉的母亲不堪忍受父亲和丈夫的所作所为，便带着年幼的塞西莉与他人私奔。塞西莉的父亲耻于妻子与人私奔的事实，从此带上了面具，并最终发动了这场战争……

本片是在 OVA 版动画《机动战士高达 0080 口袋里的战争》获得好评后推出的全新剧场版动画。尽管同样采用宇宙世纪大背景，但却与阿姆罗和夏亚所处的那个时代距离遥远。作为意图开创高达题材动画新纪元的一作，SUNRISE 将富野由悠季、安彦良和、大河原邦男（分别负责初代的导演及剧本、角色设定、机械设定）聚集在一起。本作的筹划最早是以电视动画的形式被提出，但经过各方面论证后，决定采用更具震撼力的手段来打造新一代《高达》动画，因此决定采用剧场版的形式来拍摄这部动画，然后再于第二年推出 TV 版续作，这也是剧场版的《F91》给人们以完成度不高的重要原因。然而，这部动画电影公映之后的票房却不尽人意，原定的 TV 版续作计划只好搁浅。



▲《SD 高达 G 世纪》中对《高达 F91》原作结尾一幕的再现。



▲名为“海盗”的高达在《十字先锋》中登场，并且得到了读者的一致认可。

《F91》在剧本、人设、机设等方面上皆属制作上乘，但电影却惨遭失败。造成这种结局的原因有两点：其一是“时代的眼泪”，当时的日本正值金融危机，泡沫经济崩溃，整个业界大萧条，观众的热情和购买力严重受挫；其二是跳脱了与以往作品的继承性，时间轴上的严重脱节令不少老观众产生了反感，相反，以 OVA 动画形式制作的、时间轴取自宇宙世纪 0083 年的《机动战士高达 0083 星尘的回忆》则受到了广泛关注。

为了能够让未能如愿推出的《F91》TV 版动画续篇不至于彻底埋没于历史之中，富野将剧本交给了漫画家长谷川裕一，于是就有了我们现在看到的《机动战士高达 十字先锋》，即通常所说的《海盗高达》。在这部漫画中，《F91》剧中所表现的世界观得到了进一步充实，变得更加饱满。《F91》与随后相继出现的续篇所组成的“FORMULA 系列”也成为了高达系列作品中的一个重要分支，得到不少高达爱好者的支持。

《F91》剧中的男主角西布克 · 阿诺在反映宇宙世纪高达的作品中有着独特的位置。一方面，作为工科大学生的西布克在性格上和思想上显得十分成熟，宛如邻家大哥哥一般。在战乱中被迫成为机动战士驾驶员的他同样失去了家人和朋友，但成熟的西布克却将这一切埋藏在心底。至于与“贵族”出身的邻家女孩塞西莉的恋爱，则充满了坎坷。这与其他作品中对爱情的轻描淡写也是完全不同的。

《机动战士 V 高达》（機動戦士 V ガンダム） / TV 版 ■ 1993 ~ 1994 年

■主要制作人员名单

企画：サンライズ
总导演：富野由悠季
原作：矢立肇、富野由悠季
人物设计：逢坂浩司
机械设计：大河原邦男、カトキハジメ、石垣纯哉
美术监督：池田繁美
摄影监督：奥井敦、大神洋一
音乐：千住明
音响监督：浦上靖夫
制作协力：电通、创通エージェンシー
制片人：小泉美明（テレビ朝日）、植田益朗（サンライズ）
制作协力：スタジオディー
制作：テレビ朝日、サンライズ

《V 高达》故事发生的年代更为遥远。宇宙世纪 0150 年代，此时的地球联邦政府已经形同朽木，由于严重的环境污染，绝大多数的人类都已经迁移到宇宙殖民卫星上去生活。而“殖民地主义”也正是在这种局面下开始抬头。于是，宇宙殖民地为了确立自治权，开始划分各自的势力，渐渐脱离了地球联邦政府的控制。又因为宇宙殖民地互相之间的利益冲突愈演愈烈，地球圈进入了群雄割据的“宇宙战国时代”。在这其中，位于 SIDE 2 的殖民地出现了以新兴宗教领袖玛利亚为首所推行的“玛利亚主义”，并且得到诸多宇宙殖民地人民支持，与宇宙世纪 0150 年建立了赞斯卡尔帝国。在镇压反对势力的时候，赞斯卡尔帝国实行恐怖的“断头台主义”，以武力的方式压制其它宇宙殖民地。日益强大的赞斯卡尔帝国甚至对地球联邦宣战，于宇宙世纪 0153 年展开对地球的侵略计划。此时，早已名存实亡的地球联邦军已经无法抵挡敌人的侵略，为了抵抗赞斯卡尔帝国的入侵，由原属地球联邦军士兵、阿纳海姆电子公司成员以及渴望拯救地球的人们组成了“神圣军事同盟”。为了能够赢得这场战争，神圣军事同盟的人们决定开发曾经作为地球圈传说的强力机动战士——高达，并以“Victory”冠名，即 V 高达。

少年乌索是居住在欧洲地区的非法住民，在一次驾驶滑翔伞飞行的时候被卷入赞斯卡尔帝国与神圣军事同盟间的武装冲突中，并且开动了作为同盟军象征的 V 高达……

《V 高达》大概是富野作品中评价最低的一部了，并且在整个高达家族中的人气也不高，仅比遭到腰斩的《机动新世纪　高达 X》（不是由富野编导）略好一些。《V 高达》之所以得到如此结局，与它那略显小众化的剧本是不无关系的。在《V 高达》中，富野由悠季再度祭起了他的“杀人”手法。故事中隶属同盟军的女性精英部队成员接连惨死，这样沉重的剧本安排虽然符合战争题材故事的需要，但对于一部商业动画来说显然是不成功的。这部动画的另一个败笔之处是缺乏个性鲜明的角色。在富野作品中出现这样的局面，这实在是无法让人理解。大概惟一能够给观众留下深刻印象的，就是作为神圣军事同盟叛徒的卡蒂珍娜。然而，她的造型似乎也跳脱不了《Z 高达》中的妮歌，尽管这个自私的女人在动画中没有死于战场。

本片一反富野动画擅于制造魅力主角的常态，敌我双方几乎没有帅气的角色，很大程度上这就是本片不受好评的一个重要原因，完完全全的匮乏魅力角色（比起同是悲剧但不少帅气角色的《Z 高达》，更是如此）。当然，精彩的普通配角非常多，例如前面提到机械班老爷爷们，奥迪罗。其他还有不忍心看见小孩参战而选择死亡的赞斯卡尔军人。梦想是在地球大地上奔驰摩托车的赞斯卡尔指挥官及他的恋人等等。

这次《V 高达》的主角乌索年龄破了下限，只有 13 岁，是高达中最年轻的驾驶员。他与其他富野流主角完全不同，是个“天才”，驾驶技术极高，有很多大姐姐喜欢他，他喜欢那些大姐姐……然而尽管乌索是天才，却也不能扭转他悲苦的命运，他是一个接一个的看着他喜欢的大姐姐和老爷爷们死去的，最恐怖的是神圣军事同盟与赞斯卡尔帝国在某次作战协商停战最后一分钟，乌索被拿做人质的母亲死了，而母亲的头颅竟然生生落在他手里，目睹惨剧半崩溃的他竟然拿着母亲的头颅，告诉来安慰众人说这是他的“妈妈”。还有他远远想不到自己的父亲竟然是神圣军师同盟的领导人，为了讨好父亲，他又强迫自己努力战斗，掀起新的仇恨和报复。

虽然故事不够精彩，但《V 高达》却创造了一项高达史上的记录：作为主人公的乌索的年龄只有 13 岁，而如此一个乳臭未干的毛头小子居然被设定为拥有不亚于阿姆罗和夏亚的强大 NEW TYPE 实力。当然，乌索的名字也是很耐人寻味的，这个名字在日语中的发音“uso”有谎言的意思。由此可以看出富野对这位主人公的态度。大概，太过能干的孩子，只能是存在于童话世界中的彼得 · 潘吧！

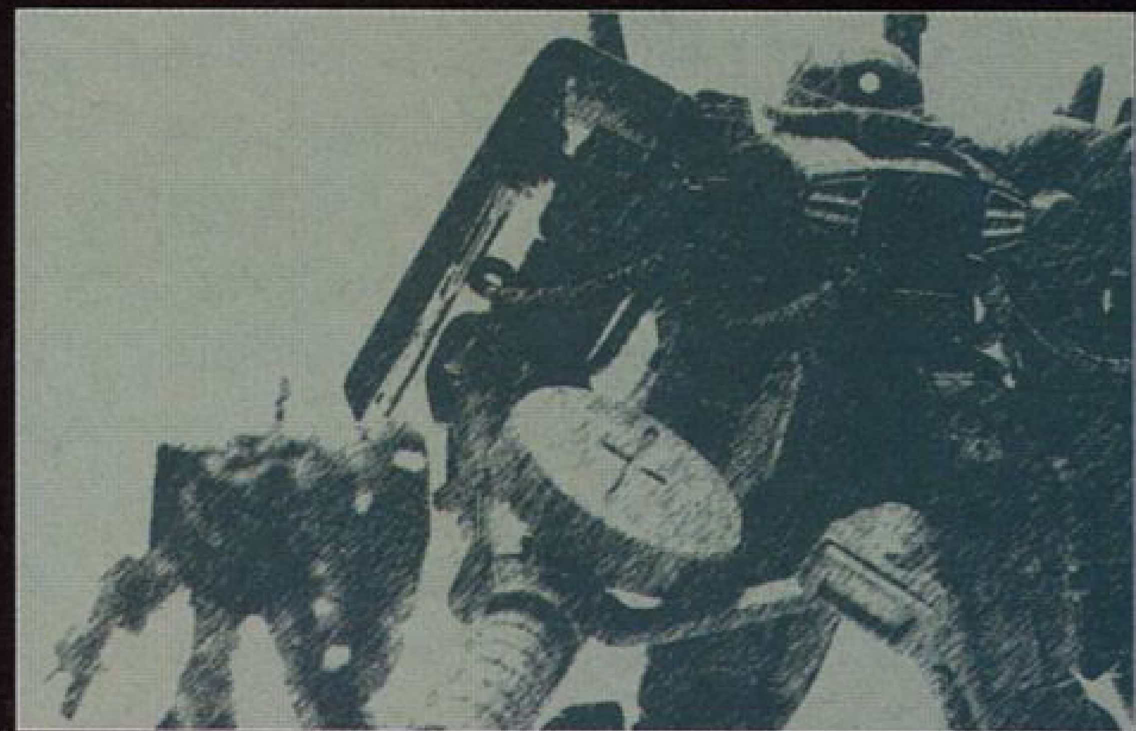


▲ V2 高达的“光之翼在最新的《高达无双 2》中有着不俗的表现。

后记

ZATE：首先谢谢大家赏脸看完，文章依旧臭长，而且突破记录地要分两辑才能完成。这一次只是介绍富野先生的生平和大部分动画作品，下次会着重分析富野流风格和商业能力等方面，还会把剩下的小说与漫画介绍补完。希望没看过富野作品的诸位在看完这次的文章后会产生些兴趣，去把富野先生的作品找来看了。

tgw18097：谢、谢谢大家观看……这次能和 ZATE 合作撰稿很高兴，也很感谢。我们两人都是富野爱好者，写这篇文章的最大用意无非是想还事实一个公道。在整个业界和海外都有巨大影响力的富野先生，希望能有更多人了解到他作品的魅力，就是这么简单的一个愿望。下一辑我们还会谈的东西会更丰富，希望大家能继续赏脸观看。(^_^)



小编与上帝

《游戏·人》第31辑 读者调查

①您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
②您对本辑音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
③请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！
④您对《游戏·人》的文章选材有什么具体意见？如果您有什么想法，请尽量提出一些您感兴趣但《游戏·人》上又涉足较少的题材。



■上次读者调查中的第4个问题（您对"游戏小说"栏目有什么看法，什么样的小说情节让你反感？）可以说在读者中引起了"轩然大波"，几乎每封来信或邮件里头都有一半内容是谈"游人小说"的，可以说是真正意义上的厚积薄发与井喷。这个"找抽+自抽"的问题起到了相当明显的作用，不少读者都响应了号召，没给招牌栏目留面子，批评尖锐而诚恳。本次"小编与上帝"的特别内容就是"游戏小说"的大讨论，几位热心读者的意见都很有代表性，相信集中了大部分"游人小说"读者的心声。

■最近我买了一部新手机。别误会，这不是"炫耀贴"，因为我买的虽然还算是个品牌机，但也是个有中国特色的、价格1000RMB级别的、能待机一个月的"准山寨机"。飞行员说我是"图便宜买老牛"，但我觉得手机最大的功能是打电话、发短信，要不然就是看看时间、当当闹钟，其他功能我都不在乎，不用经常充电的特点也是我最需要的，这就叫"人尽其才，物尽其用"。这样的经济环境下，"只选对的、不选贵的"是每个人都应建立的消费心态。

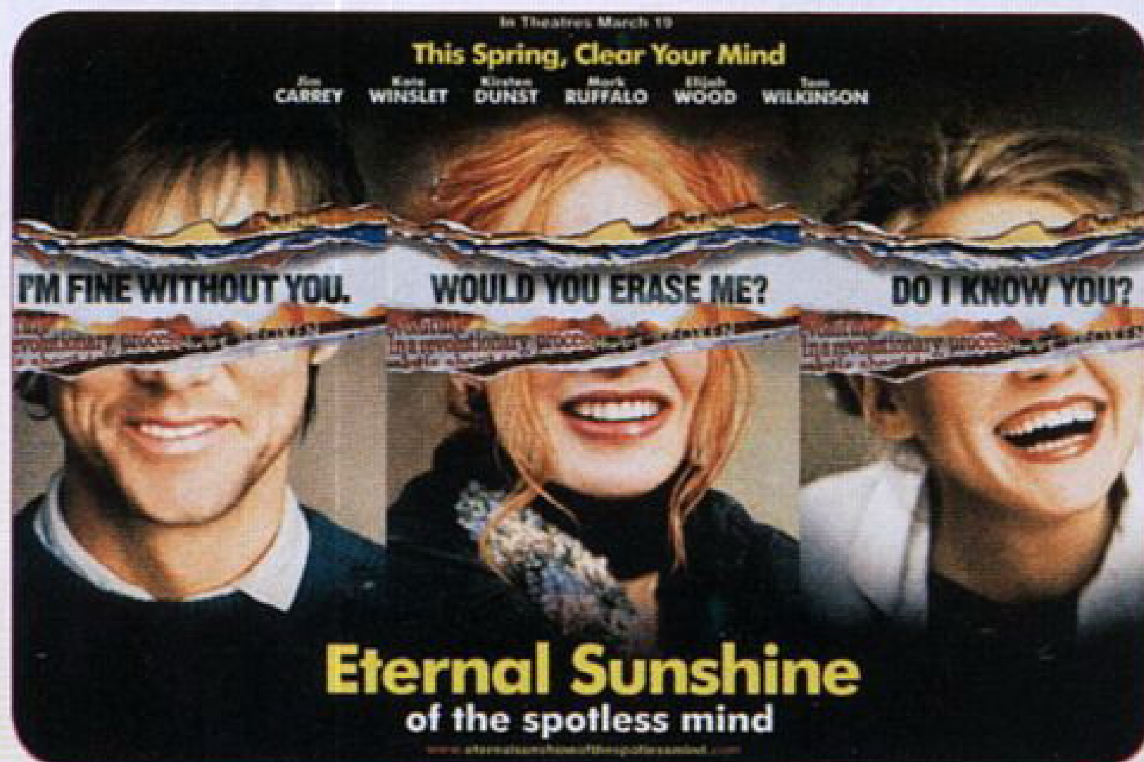
■再过几个月，我也要为人父了，特地剪了个看上去显年轻的发型，算是抓一把青春的尾巴。过一阵子说不定会找个风水大师给起个名字，在网上给宝宝征名太不靠谱了，呵呵！

辽宁　赵冰：我觉得《游戏·人》的办刊宗旨就是如胜哥之前说的"向读者介绍和推广游戏文化"。个人感觉，这就是互动与交流的内容，让读者通过《游戏·人》来了解游戏，了解游戏文化。一直以来我对《游戏·人》的文章质量很看重，但这一辑的几篇文章（宗教、乐高、衣着品位、热血少漫）和以往的比起来，在内容上缺少亲和力，似乎和作者的个人喜好有关，当然，这也可能是我个人的喜好问题。

赵冰读者最初写了一封信，批评《游戏·人》在互动与交流方面做得不够。我比较迷惑，因为《游戏·人》旨在扮演的是一个游戏文化传递者、推广者的角色，这样的风格和定位在互动性上难免有所欠缺，但我们在鼓励读者提供更多反馈方面一直是在努力的。在和赵冰的交流过程中，我明白了他主要的意见其实集中在文章选材方面。不过他提到的几篇不感兴趣的文章，所涉及的内容并不相近似，题材也不算偏门，这也是我们考虑到读者不同喜好才安排的。你对这四篇文章都不感兴趣，只能说是一个无奈的巧合，希望这一次可以给你带来不一样的感受。这里希望各位玩家能认真回答本次读者调查中的第4个问题，对于意见比较集中的题材，我们会找合适的撰稿人去写，比如这次"模拟器"的相关文章，就是由朱鸿敏读者提意制作的。这样或许更能突显出读编之间互动交流的实际效果。

广州　梁伟雄：差不多有一年没给《游戏·人》写信了，这一年发生了一些事，而我的情况也有些变化。2008年的大年初一玩了一整天土星上的《光明力量3》，而初二，来拜年的亲戚居然给我带了个相亲的对象，这种事我已经推了好几次，不过看那女生长得挺可爱，一大帮人又在那里劝说，我就动心了。我和她住得比较远，不常见面，我也知道这会是个致命伤。她的要求挺高，之前就甩了好几个，虽说不抽烟、不喝酒、不赌钱这样的基本条件我都符合，她也说我有一些优点，不过我是个性格内向的宅男，和她说话时很难找到她喜欢的话题。那时我还没有工作，和她认识后一个月，才找了一份干洗店的活儿，每天工作12个小时，钱很少，做得很累，她也不满意。两三个月后，我已经很喜欢她了，可她对我却越来越不喜欢。最后一次见她是我生日那天，她的态度很冷淡，之后无论我怎么想挽回都没可能了。两个月后，我辞了职，到11月又换了工作，几个大婶还是很爱给我介绍对象，相亲了几次，无奈我一个都看不上，现在还是一个人……总之这一年有开心的也有不开心的，现在早已把不开心的淡忘，留下快乐的让自己去好好珍惜。

小梁的确有一阵子没给我们写信了，他每次写信对杂志本身的评价并不太多，但总会与我们分享一些他的经历，这一点倒是没有改变。虽说我是过来人，不过很难评价你这段不长的感情，而且你们的问题你自己也看得比较清楚，比如距离、性格、爱好什么的，而且女孩子本身要求也不低，对于一些世俗的东西，比如男方的经济条件也不可能看得那么开。总之你"拿得起放得下"的态度还是值得肯定的。我认识的很多玩友都是相亲结婚，或是办公室恋情，主要也是社交圈子太窄造成的。适龄的单身玩家要是有了感情方面的打算，一些现实问题还是要尽早考虑，以免在感情路上经历一些不必要的挫折。



▲没有人可以真正做到"无痛失恋"，并不成功的感情经历或许也是成长必要的一部分。

吉林　蒋大可：说实话，我对这次的CD不太满意。当然，这一点不能怪编辑，因为《游戏·人》曾经送过两张《DJMAX》的音乐专辑，这次的《酷懒之味》发售后理应按惯例行事。但个人认为《酷懒之味》的音乐远不如前两代，因此很失望。不过这里我要"严厉"地表扬一下负责CD的小编晴天，因为他精心安排了曲目的顺序，使整张CD听起来感觉还不错，几乎弥补了《酷懒之味》音乐的弱点。你们并没有图省事，直接灌成一张专辑，而是进行了选择和加工，这一点我比较高兴。

短短一段话里也好几处转折，这应该就是传说中的"先抑后扬"吧。晴天负责音乐CD时间还不长，如果对他的工作有什么意见和建议，大伙不妨直说。



▲新作《黑色立方》的难度让人影响深刻，但好听的歌曲却不多。

等待ing的猫：关于第4个问题实在难说，因为从第一期到现在，我还没觉得哪篇不好的，"游人小说"的质量都在及格线上，区别只是谁更优秀罢了。这次胜哥在读编开头说的话我并不赞同，为什么要用"真的只有"这样的字眼？看了让我很难受，可能编辑不觉得有什么问题，但是作者呢？读者呢？顺便问候下泰坦，六周年开篇的YY文让我看到了希望，那是我的目标！

小猫读者的观点比较特别，我想引用一下《火影忍者》里头"热血马鹿"阿凯老师的"自我规则"来说明一下。所谓"自我规则"是在行事和解决问题之前，先给自己定一些极端的规则，甚至是将自己推入绝境，以此来激励自己的斗志。我承认，使用"真的只有"这样刺人的字眼的确会让不少人看了不舒服，但这种极端的方式也实实在在地引发了大家的思考和探讨，收获十分明显。就算"游人小说"的情况还没有严重到我所说的那样，但措辞上严厉的"自我规则"我觉得还是必要的，也是有成效的。就像广告里说的那样："男人，就该对自己狠一点！"

游人小说大讨论



Email seal_1998：小说里头让我反感的情节：a．主角死掉；b．男女主角分手；c．主角一事无成后继续打游戏。十分反感a.b.c交叉着发生，最最反感就是以a.b.c为最终和惟一目的来安排内容情节。



北京　袁昊越：有一个说法是"现在中国文艺青年最喜欢做的要么是表达自恋，要么就是抒发意淫"。现在"游人小说"里遇到的问题我觉得就是自恋和意淫过于泛滥。《游戏·人》既然是以游戏文化作为主打牌，那么刊载的内容就必须要注意文化内涵的问题。说实话我已经有好几期没有仔细阅读"游人小说"的内容了，原因就是每一次内容感觉都很相似，而且有深度的文章并不多。我觉得"游人小说"这个栏目不应该是为了让它存在所以往里面填文章，而应当是因为有了好文章所以才需要这个栏目。



哈尔滨　张博宇：《亮剑》里说一支部队的性格和首任军事首长性格有关，"游人小说"照编辑的话来说也一样了，很多文章的文笔都还不错，只是类似的叙事风格却一直持续到现在。内容上也许是玩游戏的人对于游戏的执着造成了其他方面的精力投入过少的原因（我到了现在27岁才明白这就是上瘾了），小说中描写的人物都不怎么如意。"游人小说"写游戏生活有很多消极的内容，不过反正生活就是这样了，不如憧憬些更美好的东西。记得以前有一期写的"优喜集"的文章很幽默，虽然写的是业界，但却用白话小说的形式来写。多点像这样有新意的文章就很好。



云南　郭雅丹：关于"游人小说"，爱归爱，但正如编辑的观点，只有那些有一定误导性质的东西的确不是什么好现象。个人觉得作为"游人小说"来说，除了写实以外，其实偶尔出现一些由玩家或读者完全原创的优秀中篇游戏外传小说也是不错的，一方面《游小说》里收录的同人小说大多不是真正的"完全原创"（从剧情到人物都要由自己设定但又符合该游戏大背景的作品我认为才属于原创），一方面这也可以给各位游戏文化爱好者提供一个良好的机会，用来对自己喜爱的作品做一次热情的爆发。



山东　盛军维：我真的要说几句对"游人小说"栏目不客气的话。"游人小说"是《游戏·人》的招牌栏目之一，也是我前20辑每辑都盼着的内容！可是自从20辑之后，我便失去这种盼头。原因很简单——重复！相同的题材，相似的写作方式，毫无激情和乐趣可言，就像胜哥所说的，都形成一定的套路了。在此我还要特别强调一下，强烈要求恢复"同人剧院"栏目，起码看起来还会有些兴趣，毕竟大家阅读最大的目的就是娱乐之余有所收获。至于我最讨厌的小说情节就是那种类似琼瑶剧的校园爱情小说，都什么啊？除了把游戏和相关的事作为引子带出下面的剧情后，就把游戏抛到九霄云外去了，吼……



辽宁　赵冰：现在流行怀旧，看了最近的"游人小说"之后，我也开始怀旧了。让我记忆犹新的"游人小说"目前只有两篇：《阿猫阿狗》和《我的老板董鹏》（作者都是栾东）。第一篇非常感人，在凄美故事的背后，却是温暖的爱与无尽的悔恨。第二篇虽然有暴力情节，但结合当时的社会状况，董老板与主角的分别也是无奈之举。之后的杂志中出现的"校园游戏达人或游戏恋爱达人"等等形式的小说，都不如栾东的小说精彩和耐人回味。既然是"游人小说"，那就离不开游戏与人。注重人与游戏、人与人之间的亲情、友情、爱情的描写，减少悲观意淫等荒谬情节，这样的"游人小说"才会受到更多的人欢迎与参与。反感的情节主要是脱离现实的个人荒谬意淫，那不是创作，而是瞎掰。



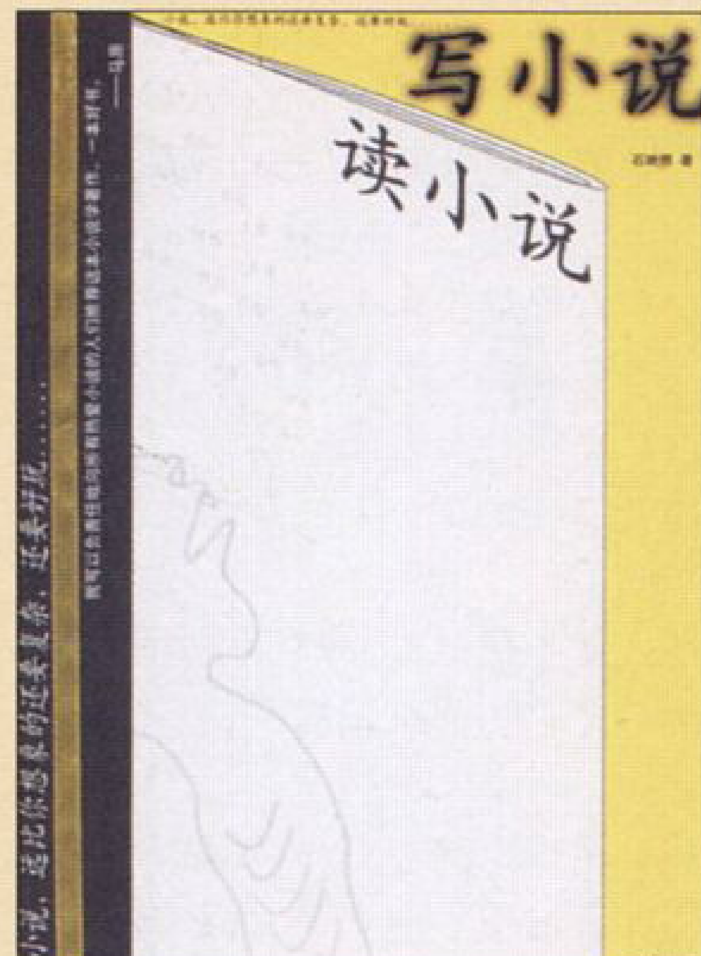
沈阳　朱鸿敏：这一辑的"游人小说"我还稍微满意一点，因为小说比较贴近现实，至少从发展到结局让人觉得还比较真实，虽然没有脱出一个游戏美女一段恋情的套。也许是我要求高吧，我一直觉得"游人小说"最大的特点应该是看完之后能够在里面体会一点点自己现在或者曾经的心情，即使只是模糊的影子，也应该有所触动，而"真实"是我对成功"游人小说"的最高评价。我反感的情节是批了游戏皮的韩剧，一个玩家遇见了一个美女好了又分，这样的东西没什么营养。其实每个年轻玩家要面对的，大部分还是求学、升学、求职、谋生吧，亲情、友情、爱情都不能少啊，现实与理想，娱乐和工作，真实和虚幻，各种冲突和矛盾不都是存在的么？还有，其实同人剧院和"游人小说"不用强一个弱一个吧？哪个栏目有优秀作品就上，那不就行了？《游戏·人》也不是每期栏目都固定的，与其看跟言情小册子差不多的"游人小说"，我还是宁可看优秀的同人剧院或是剧情小说。



Email forevercoin："游人小说"栏目，写的都是些上了岁数的人的游戏故事，对于我这个年龄段的人来说倒还可以，可是考虑到那些90后来说，恐怕他们就很难接受了，就好像在UCG上看到一篇胜哥写的《忘年妒》一样。希望小说的作者们也能选择以最近这两年为时间背景，让故事发生得更近一些。



总结一下，"小说情节内容的重复或相似，主题过于悲观，部分情节设置荒谬，与游戏人联系上的缺失"等等，都是"游人小说"读者所反感的，同时也是小说作者需要注意的。小说源于生活、高于生活，小说需要编，但要编得合理，编得精彩，编得有新意，希望"游人小说"的创作者们能以读者的需求来要求自己。另外，目前很多小说投稿都是以回忆、怀旧为主，除了让年轻读者产生共鸣会有困难之外，还有一个问题就是时间跨度过长，少则几年，多则十几二十年，这也是很多小说风格近似的原因之一。栾东的小说大部分都是以发生在几个月、几天甚至一个晚上之内的故事（如《楼主，你中计了》），人物的矛盾冲突、情节的峰回路转都很集中，同时也显得与众不同，这也是他的小说受到很多玩友喜欢的原因之一。想要有所突破，那缩短时间跨度应该是个不错的突破口。当然，优秀的小说需要创作时间，我们也会像读者建议的那样，今后不会为了填充栏目而把小说硬塞进来，而几位读者提意的恢复"同人剧院"栏目也要在有优秀作品的前提下才会进行，这一点请各位放心。下个月，由泰坦策划的《游戏·人 小说版》会推出第二季，其中栾东的小说应该还是亮点，而且据说会很长，长到不适合在《游戏·人》上刊登，只能放在"小说版"里头。而多位有实力、有潜力的小说作者目前也都在泰坦的怨念下努力赶稿，对"游人小说"有爱的读者不要因为这一辑没有小说而感到不爽，耐心等待一个月，可以一次看个够。而"小说版"的制作过程中，我们也能够找到一些"游人小说"创作队伍中的新面孔，对于这个栏目的长久发展会大有好处。



本次为读者准备的礼物



10名

UCG十周年纪念T恤

EVERYONE E TV GAME SITE LEVELUP.CN

10名

levelup 主题T恤

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第32辑将公布中奖者名单。

《游戏·人》30辑中奖者名单

获得UCG十周年纪念T恤的读者

上海	徐雪根
银川	严振琦
怀化	尹晓东
上海	俞冠乾
衡阳	曾哲峰
广州	梁伟雄
成都	朱笑寒
哈尔滨	李宁
烟台	盛军维
辽宁	赵冰

获得levelup主题T恤的读者

玉林	黄毅华
广州	键楠
吉林	黎明
北京	李想
广州	梁学文
成都	罗杰
天津	潘雨波
四川	舒伟
包头	宋伯寒
南宁	王禹

《游戏·人》第三十一辑音乐 CD 介绍



春之圆舞曲

在新年的喜庆氛围还没有完全退去之时，春天也将接着冬季的脚步来到了你我的身旁。看着窗外逐渐蔓延开来的绿意，一种幸福的感觉油然而生，正如本次 CD 的主题“圆舞曲”一样，希望大家都能够跟随时而委婉悠扬，时而欢快跳跃的节奏去仔细品味“春回大地”所带来的无限生机，在这个充满希望的季节为接下来一年的学习或生活做好准备。最后为了应景，在这里也用 CD 中收录的第六首歌曲祝福拥有“另一半”的读者能够继续甜甜蜜蜜，无论是被爱着，还是爱着别人，只要拥有爱情就是最幸福的。

1	Tears in the Sky	NDS《幻想水浒传 黄道十二宫》主题曲	4：56
2	白骑士物语～旅人たち～	PS3《白骑士物语》主题曲	2：19
3	Do-Dai	PSP《偶像大师 Live Fou You！》收录曲	3：12
4	永远の明日	NDS《心灵传说》主题曲	4：55
5	Cosmos	PSP《异说 最终幻想》片尾曲	6：10
6	深爱	PS3《纯白相册》主题曲	4：56
7	Still Alive	PS3/X360《镜之边缘》主题曲	4：18
8	Blade of Tears	PS3《交叉利刃》主题曲	5：25
9	くしゃくしゃの梦	PSP《普利尼！俺做主角行吗？》主题曲	5：50
10	Flyaway	PSP《世界传说 光明神话 2》主题曲	3：51
11	RIZ-ZOAWD！	NDS《绿野仙踪》主题曲	4：36
12	Friday	NDS《安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士》主题曲	2：57
13	光	Wii《再见 月之废墟》主题曲	2：40
14	Voyage	PSP《DJMAX 黑色立方》收录曲	1：45
15	创生 母なる海	PS3《海洋假期 宝礁秘辛》主题曲	2：47

1 Tears in the Sky

作曲：佐々木润 作词：ひふみかおり／高杉さと美 演唱：高杉さと美

爱は世界を包むよ はるか时代をつないで
仆が生まれてきた事 君と巡り会えた事
爱を知るたびにきっと 人は强くなれるから
仆は歌い续けるよ 君の笑颜を守るため

いつか描いた未来は
ときに残酷に背を向けるけど
谁かが开いた地图では
决して届かない本当の story

散りゆく花にも 冷たい雨にも
光そそぐ明日が来る

梦に伤つく时こそ 人は强くなれるから
仆はまた步き出すよ 君と笑颜でいたいから

空も星も太阳も
大事な何かを传えている
确かに感じたぬくもり
だから泪もね 溢れてくる

さよならするのに 惯れてくくらいなら
歪なまま叫べばいい

声が枯れるほど强く 君の名前を呼びたい
与えられた定めなど ないと仆は信じるから

羽ばたく鸟のように
流れる川のように
どこへでも自由に
迷い舍てて 未来 君と

爱包围着世界 联系着遥远的世界
联系着我的诞生 联系着与你的相逢
只要认识到爱 人就能变得更强
我会继续唱歌 为了守护你的笑容

总有一天描绘出的未来
时而也会非常残酷
别人所打开的地图
绝对无法传达原本的故事

飘散的花朵 冰冷的雨水
带来阳光的明天会到来

被梦想伤害 正是人能够变得坚强的时候
我还没有迈出脚步 因为想微笑着和你在一起

天空、繁星、太阳
都在传达着一些重要的东西
确实感受到了那份温存
所以才会有眼泪溢出

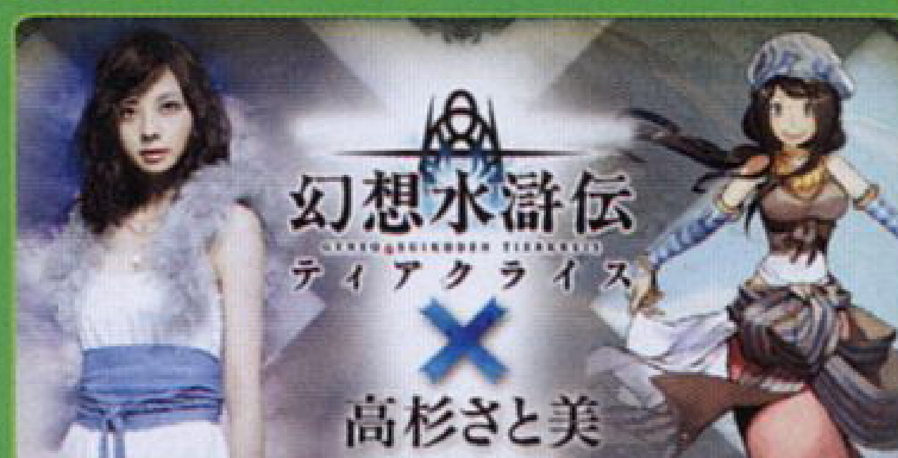
明明在道别 却仿佛是习惯了一样
要是能扭曲着呼喊那也不错

哪怕嘶声力竭 我也想叫出你的名字
我相信没有什么是所谓的宿命

如同想伸展翅膀的鸟儿
如同想奔流远方的河川
自由地前往任何地方
舍弃迷茫的未来 和你在一起



“《幻想水浒传》系列”的音乐绝对是值得热爱日式游戏的玩家所铭记的，而这款首次在 NDS 上登场的系列作品的确也没有让大家失望，即便是受主机音源发声数的限制也绝对会在第一时间牢牢抓住你的耳朵，跟随仿佛从天际飘来的悠扬旋律一起进入那让人沉醉的游戏世界。歌曲的演唱者高杉智美 1985 年 7 月 11 日出生于日本东京，2001 年被事务所发掘后以“wi☆th”组合团员的身分出道，直到 2007 年为日本电影《西游记》演唱主题曲《旅人》后才开始属于个人的歌唱事业，甜美外形和极具穿透力的嗓音是她吸引听者的主要原因，因此在游戏中她还为同伴シスカ配音，过了一把当声优的瘾，有兴趣的玩家赶快去游戏里听听看吧。



2 白骑士物语～旅人たち～

作曲：上松范康　作词：日野晃博　演唱：KAZCO

密やかに 目覚める天使达　Aria……
まだ见ぬ世界へ 今旅立つよ

小さな君の掌を 零れ落ちてく　たち
いつの间にか忘れていく 谁かに爱されてたこと
空にかかげた两手から 零れ落ちていく欠片たち
伤ついた瞳に 母を求める

ひとり 明日へ歩き始める

あの云の向こうで いつかめぐり逢える
Searching wast and wind, east and sea.
君を探して 旅人は步いていく

Nevea End…

静悄悄地 天使们在觉醒 Aria……
向着未曾谋面的世界 此刻踏上旅程

水珠在你那小小的手掌中滚落
不知何时逐渐忘记被谁爱着
碎片从举向天空的双手中滑落
受伤的眼神中 追寻着母亲

已经无法回头 不再回望昨日
一个人向着明天迈出脚步

在那片云朵的地方 总有一日能再次相逢
Searching wast and wind, east and sea
为了寻找你 旅人迈出脚步

Nevea End...



对于缺乏角色扮演游戏的PS3来说，《白骑士物语》的出现的确在日本本土乃至整个亚洲地区都掀起了一股联机游戏的新风潮，而为了突出这款作品所承载的重要意义，不但主题歌的歌词是由负责游戏剧本的Level-5社长日野晃博亲自执笔，气势磅礴的编曲和歌手卖力的演唱都为游戏在还未发售前就赚足了人气，成为了2008年年末最让人难忘的游戏主题曲之一。而对于大多数玩家而言，KAZCO同样是一个非常陌生的名字，到目前为止只发售过2张专辑的她仍然以为其他日本流行音乐界的知名歌手伴唱为主要工作（中岛美嘉、SMAP、平野绫等人都和她有过合作），喜欢她音乐的人们只有在其偶尔于酒吧等地点举行的小型演唱会中才会有近距离聆听她现场演唱的机会，不知道独具慧眼的日野晃博是否又会因为这次合作而发掘出一颗音乐界的新星呢？

3 Do-Dai

作词：mft　作曲：中川浩二　演唱：双海亚美／真美、天海春香

本日はみんなに私のとっておきの
恋バナを闻かせてあげちゃうよ
This is not a drill! I say again!
This is a true love story! I say again!
突然告られちゃったぞ!　どーしよ!
（どーしろと?）
バス降りて步いてたら　后ろからイキナリ!
突然なシチュエーション　どーしよ!
（ドシロウト?）
あれはみんなが憧れのプリンスじゃ～ん!
こんなコト　アンビリーバボーだよ～っ!
ミラクル发生!　倾向と对策　友达に闻くべし!
「私の良いとこ述べよ!」
返信　たったの3件しかない
]とにかくいーから　何でも出してぇ～!
「特徴ないのが特徴」ってゆーなっ!
シンキングタイム　いつもの3倍
性格　ルックス　もろもろその他
分析完了!　さてさて…
余计こんがらかったよ……TT
何がダメ何が得意かって
本当は自分が一番知ってるんだよね
でも　こんなチャンス　逃がさないも～んっ!
私の魅力　全部かき集めて　何とかするべし!
（ケータイ取り出しポパピプペ）
「デートしてくれますか?」
今度の土曜日!　3日しかない
とにかくダイエット　无理は承知で
グロスを涂って　アヒルの练习
ネイルのお手入れ　いつもの3倍
カラコン　マスカラ　もろもろその他
装备は完璧!　お休みー
全然眠れん……TT
本番当日!　アタフタしまくり!
准备万端!　だったはずなのに…
发はぐしゃぐしゃ…　ヒールも折れた…
ヘロヘロプリンセス现场到着
プリンス见るなり泪目だけど
いつものキミでも良かったって
ナデナデしてくれたよ ω
と・に・か・く　大成功
と・に・か・く　大成功
恋バナ　お・わ・りっ!

今天我要告诉大家
我那轰轰烈烈的恋爱故事
这不是训练！我再说一次！
这是真实的恋爱故事！我再说一次！
突然被告白！怎么办！（要做什么？）
从巴士下车步行 冷不丁从后面来了
突发情况 怎么办！（要做什么？）
那可是大家所憧憬的王子哦！
这样的事情 难以置信啊！
奇迹发生！ 如何对策 应该向朋友咨询！
“说说我的优点吧！”
回信 只有三封
总之别管啦 先寄出去啦
“没有特点就是特点”
考虑的时间 是平时的三倍
性格 容貌 诸如此类的
分析完了！ 接下来接下来……
更加不知所措
什么是擅长的什么是不擅长的
本来应该是自己最清楚的
但是这样的机会 怎么能放过呢！
将我的魅力全部集聚在一起
应该做点什么！
（拿出手机发短信）
“能和我与会吗？”
这个礼拜六！只剩三天
总之先减肥吧 虽然知道这不现实
擦上粉底 练习步态
弄来指甲油 是平时的三倍
彩妆 睫毛膏 诸如此类的
装备完成！ 晚安咯
完全睡不着……TT
正式约会当天！ 慌慌张张！
准备周全！……本应是这样的
头发乱翘着……鞋跟也折断了
软弱无力地来到王子所在的地点
虽然哭着鼻子
但王子见了我之后安慰我
说我就算像平时一样就好
总・而・言・之 大成功
总・而・言・之 大成功
恋爱故事 结・束・啦！

虽然让众多“宅男玩家”深陷其中的《偶像大师》系列”以卖萌这个特色让很多玩家“敬而远之”，但如果你也因此而错过了游戏中众多的原创歌曲那就太不应该了。以上为大家带来的这首歌曲曾出现于《偶像大师 Live For You！》的多张衍生专辑中，而经过多个版本的转变之后，收录于《偶像大师最佳音乐精选集》中的初版显然才是最能让人产生共鸣的声音。歌曲欢快的节奏和俏皮的歌词正是对系列作品整体氛围的一种完美诠释，如果能让身为听众的你同样拥有一个好心情，那我们的目的就算是达到了（笑）。



4 永远の明日

作词：池森秀一 作曲：池森秀一 歌手：DEEN

ここで仆は　何を探していたの
逃げ　む场所は　いつも心の中
変わりたいのに変われない
自分が嫌いだった
永远の明日を　谁もが愿っているよ
どこまでも广がる　ゆるぎなき心を
哀しみの泪が　両手から溢れたなら
ぎゅっと强く抱きしめよう
自分のこと　委ねてみるんだ
そこから绊が　始まる

君は真っ白い
生まれたてのような笑顔で
真っ直ぐ仆を见ていたね
君と出逢い知ったよ
受け入れる难しさを
永远の明日へ　羽を广げ飞び立とう
心の欠片を取り戻すためにも
ひとりなんかじゃない　仆ら孤独なんかじゃない
归る场所はここにある
伤つくこと　谁もが怖いけど
手と手を系げば　进める

永远の明日を　谁もが愿っているよ
どこまでも广がる　ゆるぎなき心を
哀しみの泪が　両手から溢れたなら
ぎゅっと强く抱きしめよう
自分のこと　委ねてみるんだ
そこから绊が　始まる
系がっていく泪
Heart to Heart

我在这里探寻着什么
能够逃避一切的地方 永远是自己的心中
想要改变却无法改变
讨厌自己
每个人都在祈愿永远的明天
可以无限延伸的坚定的心
哀愁的眼泪 从两手间滑落
来个激烈的拥抱吧
试着将自己托付给他人
这便是羁绊的开始

你用那纯白的、
无暇的笑容
直接地注视着我
和你的相逢
我知道是如此不易
向着永远的明日 展开羽翼飞翔
为了取回心灵的碎片
不是一个人 我也不曾孤独
我的归所就在这里
虽然每个人都害怕受到伤害
但只要手牵手就能前进

每个人都在祈愿永远的明天
可以无限延伸的坚定的心
哀愁的眼泪 从两手间滑落
来个激烈的拥抱吧
试着将自己托付给他人
这便是羁绊的开始
联系在一起的眼泪
Heart to Heart

时隔11年的回归对于日本组合DEEN来说又回到了与《传说》系列”结缘的原点，而对于曾经体验过《宿命传说》的玩家来说，略微相似的旋律和整体风格也总能唤醒大家尘封已久的游戏记忆，正如新作以“心灵”为主题一样，在娓娓道来的旋律中去体会那种很难用语言去形容，但却最能打动你我的真挚情感。DEEN从1993年出道到目前一共发行了34张单曲和9张专辑，而也正因为目前的三名团员池森秀一、山根公路和田川伸治都在歌曲创造上拥有不俗的实力，所以他们的每一次尝试才能得到FANS的认可与包容，为他们继续在自己的音乐道路上前进提供默默地支持与鼓励。



5 Cosmos

作曲：竹治石元 作词：Alex Foster 演唱：YOUR FAVORITE ENEMIES

The avenger is roaming through the land
Ready for the clash,for the lasting gash
Mothers kissing sons with a staff in hands
The bride is shining when the groom is gold

The Spirit is over town,waiting for me to hit the floor
Blooming white sky for the voice of one calling tonight
Tonight fate is the red crown,the red crown around your door
Time is scattering the seeds of the mourning daylight

Shouting worship choked in a wave of silver
The offering's grief for Deceiver's pride
Salvation man is a cup of fire
But hope is the star on a morning tide
But hope is the star on a morning tide

The Pilgrims are gathering and the marching band,the marching band's howling
Compassion is the flag a righteous man,a righteous will hold
The Pilgrims are gathering and the marching band,the marching band's howling
Compassion is the flag a righteous man,a righteous will hold

The Spirit is over town,waiting for me to hit the floor
Blooming white sky for the voice of one calling tonight
Tonight fate is the red crown,the crown around your door
Time is scattering the seeds of the mourning daylight

复仇者在大地上横行
准备接受这无尽战斗所赐予的每一道伤痕
母亲们手握权杖亲吻怀中的孩童
新娘因富有的新郎而闪耀着幸福的光芒

幽魂徘徊在小镇 等待我的降临
今夜谁的呼唤将会让纯白的天空绽放
今夜在你的门外
命运将会化为血色的王冠
伴随时光所播撒的种子
成长为悲伤的白昼

高喊出的崇拜之情被银色的波动所阻挡
欺诈者的骄傲为祭品带来了无尽的痛苦
救世主成为了一触即发的火焰
然而希望就像晨曦中的星辰
然而希望就像晨曦中的星辰

朝圣者们聚集到一起叫喊着前行
正义之士怀揣着慈悲之心
朝圣者们聚集到一起叫喊着前行
正义之士怀揣着慈悲之心

幽魂徘徊在小镇 等待我的降临
今夜谁的呼唤将会让纯白的天空绽放
今夜在你的门外
命运将会化为血色的王冠
伴随时光所播撒的种子
成长为悲伤的白昼

作为《最终幻想》系列”中的异质作品，从传统的指令选择到强调动作性的操作虽然一开始让很多系列老玩家难以接受，但只要你静下心来去发现游戏细节上的魅力，你就不得不被游戏所营造的虚幻世界，以及不同系列作品角色间的巧妙冲突所折服。这首在游戏通关后才会出现的歌曲整体风格和系列的其他作品大相径庭，缺少了梦幻般的细腻，呈现在听者面前的则是一种不断膨胀的恐惧与无奈，而要想解读晦涩歌词中所隐含的深层含义，或许只有经历过无数战斗的“勇士们”才会给出发人深省的答案。





深爱

作曲：上松范康 作词：水树奈奈 演唱：水树奈奈

雪が舞い散る夜空
二人寄り添い见上げた
系がる手と手の温もりは
とても优しかった

淡いオールドブルーの 云间に消えていくでしょう
永远へと续くはずの あの约束

あなたの傍にいるだけで ただそれだけで良かった
いつの间にか膨らむ 现实（いま）以上の梦に気付かずに

どんな时もどこにいる时でも
强く强く抱き缔めていて
情热が日常に染まるとしても
あなたへのこの想いはすべて
终わりなどないと信じている
あなただけずっと见つめているの

交わす言叶と时间 姿を変えていくでしょう
白い频に解けた それは月の泪

「行かないで、もう少しだけ」何度も言いかけては

「また会えるよね？きっと」何度も自分に问いかける

突然走り出した
行く先の违う二人 もう止まらない
沈默が想像を超え引き裂いて
一つだけ许される愿いがあるなら
「ごめんね」と传えたいよ

いくら想っていても届かない
声にしなきゃ 动き出さなきゃ
隐したままの二人の秘密
このまま忘れられてしまうの？
だから…ねぇ、早く今ココに来て…

あなたの傍にいるだけで ただそれだけで良かった
今度めぐり会えたら もっともっと笑い合えるかな…

どんな时もどこにいる时でも
强く强く抱き缔めていて
情热よりアツイ体温－ねつ－で溶かして
あなたへのこの想いはすべて
终わりなどないと信じている
あなただけずっと见つめているの

雪花飞舞的夜空
我们两人并肩仰望
紧系着的手和手的温暖
非常的和善

在淡薄蔚蓝的
云彩间隙里消逝了的
本应该永远持续的 那个约定

只要守候在你的身边
仅仅如此就心满意足了
不知何时已膨胀起
穿越现实的梦而我却没有察觉

无论身处何时人在何方
我们都能紧紧的互相拥抱
尽管这份热情将生命映得火红
对于你的感情就是一切
并坚信着不会有终结的一天
仅仅只有你是我一直想要注视的

交错的言词与时间
都会变换身姿的吧
从苍白的脸颊间满溢出的
那就是明月的泪水

“请不要离开、再多留一会儿”却多次欲言又止
“我们一定会再次相见的吧？”已多次喃喃自语

突然开始奔跑
目的地却不同的两人
已经不能再度止步了
沉默已将想像穿越撕裂
如果只有一个允许实现的愿望的话
只想将“抱歉”这句话传达给你而已

不管怎样思考都传达不到
难道必须要发出声音
必须要付出行动吗
隐藏了只属于两人的秘密
这样下去就会被遗忘的吧？
因此……快点来到我的身边吧……

只要守候在你的身边
仅仅如此就心满意足了
下次再度与你相见的时候
会有更多更多的互视而笑吗……
仅仅只有你是我一直想要注视的

关注动画新番的玩家一定不会对这首歌曲感到陌生，因为它不但是《纯白相册》动画版的主题曲，同时也会在即将推出的PS3版同名游戏中作为片头曲出现。作为AQUAPLUS今年对旗下恋爱游戏在家用机上重制的重点作品，相信体验过《泪洒三重冠》的玩家应该都不会对厂商的决心和诚意有所怀疑，而且你还可以找来动画版先行预习一下，以便在游戏发售后能够更好地融入那个充满青春气息的岁月。为我们带来这首歌曲的仍然是大家非常熟悉的多栖艺人水树奈奈，甚至这次她还小小发挥了一下自己的创作实力，如果你有心的话，说不定还能从歌词中了解到她心中所期望的完美爱情哦。



Still Alive

作曲：Lisa Miskovsky 作词：Lisa Miskovsky 演唱：Lisa Miskovsky

You have changed
I have changed
Just like you
Just like you

For how long
For how long
Must I wait
I know there's something wrong

Your concrete heart isn't beating
And you tried to
Make it come alive
No shadows
Just red lights
Now I'm here to rescue you

Oh I'm still alive
I'm still alive
I can't apologise no

Oh I'm still alive
I'm still alive
I can't apologise no

So silent
No violence
But inside my head
So loud and clear
You're screaming
You're screaming
Cover up with a smile I've learned to fear

Just sunshine
And blue sky
That's just how it goes
For living here
Come fire
Come fire
Let it burn and love come racing through

Oh I'm still alive
I'm still alive
I can't apologise no

Oh I'm still alive
I'm still alive
I can't apologise no

Learn to lose
Learn to win
Turn my face against the wind
I will move fast
I will move slow
Take me where I have to go

Oh I'm still alive
I'm still alive
I can't apologise no

Oh I'm still alive
I'm still alive
I can't apologise no

你曾经改变
我曾经改变
就像你
就像你

要多久
要多久
我必须等待
我知道有些东西是错误的

你的心脏已经不再跳动
但你仍试着让它充满生气
没有挥之不去的阴影
只有红色的光线
现在我正赶来拯救你

哦 我还活着
还活着
我不能说抱歉 绝不

哦 我还活着
还活着
我不能说抱歉 绝不

如此宁静
没有暴力
但在我脑海里
如此大声和清晰的是
你在咆哮

在咆哮
虽然面带微笑 但我知道你的内心是多么的恐惧

只有阳光
和蓝天
就像它们本应有的样子
为了在这里活下去
开火吧
开火吧
让它燃烧或许能感到爱情擦肩而过

哦 我还活着
还活着
我不能说抱歉 绝不

哦 我还活着
还活着
我不能说抱歉 绝不

学会失去
学会获胜
我把脸转到迎风的方向
我得加快步伐
我得放慢脚步
带我到我该去的地方

哦 我还活着
还活着
我不能说抱歉 绝不



欧美游戏虽然在国内的影响力与日俱增，但由于受西方游戏制作理念的影响，很少有厂商会为一款游戏配上一首贴合游戏主题的歌曲，所以每次为了平衡整张CD的歌曲风格，要找到一首美式游戏的“天籁之音”就显得举步维艰。没有复杂的操作，简单明了的目的使《镜之边缘》以独树一帜的风格在众多的美式游戏中脱颖而出，当然让它受到欢迎的并不仅此而已，因为对于热爱游戏音乐的玩家来说，那首个性十足的主题曲才是传达游戏主旨的最佳方式。歌曲的演唱者是来自瑞典的创作型女歌手Lisa Miskovsky，2001年发行首张个人同名专辑后便开始了自己的演艺生涯，而且让人意外的是，她除了创作实力非凡外，还是一名技艺高超的滑雪板业余选手，如果不是率先先走上音乐的道路的话，或许我们还可以在一些世界级赛事中看到她代表“瑞典国家队”出战时的英姿呢。

8 Blade of Tears

作曲：阿知波大辅 作词：青木香苗 演唱：霜月遥

霞む记忆の中 闭ざされた扉の
键を探し 伸ばす指先

震える肩隠し 无理に笑いながら
言叶だけが 夜に消えてく

者れた翼 滲んだ伤痕
抱きしめたい 重なりあう梦と虚构（ウツロ）の中で

拂う 手に落ちて 辉きをまとう
哀しみさえ 切り裂いて 瞬く刃

かすれた声 もう君に 届かない言叶
受け入れない 许さない そんな世界を

もどうむ梦の中 ひらかれた小函の
底に眠る 古い约束

错びついた希望は 黑い风に溶けて
痛みだけが 今も消えない

高くかざす 重ねた掌
辉きだす 现实（ホントウ）の光と阴りを湛え

灯す愿い 夜を越え 行く先を照らす
赤く远く げに ゆらめく命

途切れた道 もう君に 出会えない明日
受け入ない 许さない そんな未来を

冻てつく夜 醒めた梦 叶わない愿い
たとえ仆が この空が 终わるとしても

君がいつか 新しい 始まりをつくる
互いの梦 胸に抱き 出会える きっと

朦胧的记忆中 紧闭的门扉
手指在探寻着钥匙

掩饰着抖动的肩膀 勉强地露出笑颜
只有那些话语在黑夜中逐渐消失

折断的羽翼 阵痛的伤痕
在相互重叠的梦想和虚构的现实中 想要拥抱

拂去的水滴从手中滑落 闪耀着光辉
那是能将悲哀在瞬间斩断的利刃

嘶哑的声音 无法向你传达的话语
无法接受并原谅这样的世界

曾经在梦中打开的盒子
那里沉眠着古老的约束

生锈的希望 在黑色的风中消融
只有那份痛楚 至今还无法消去

将重叠的手掌举过头顶
那份光辉 照耀着现实的明亮与阴暗

点燃的祈愿 越过黑夜 照耀着前方的路
鲜红而又遥远 在虚幻中飘摇的生命

中断的道路 无法再与你相会的明天
无法接受并原谅这样的未来

冰冷的黑夜 惊醒的睡梦 无法实现的愿望
即使我消失在这片天空中

你也终会创造新的开始
将相互的梦想拥抱在怀中 就一定能再见

虽然将多家厂商游戏角色融合在一起的做法并没有对游戏的实际销量造成多大的促进作用，不过作为PS3上为数不多的角色扮演游戏，游戏在系统的设计上还是借鉴了参与厂商的游戏理念，结合Idea Factory自成一派的风格为我们呈现出另一个充满突破性与游戏乐趣的作品。这首主题曲由Gust公司极富游戏音乐创作经验的阿知波大辅和新锐的作词家青木香苗共同完成，而为了突出游戏的幻想风格，演唱者自然也锁定在了和Gust公司有过多次合作的霜月遥身上，相信其独特的嗓音配合节奏感极强的旋律一定能够产生一种调动玩家情绪的神奇魔力，在不断变化的跳跃音符中带你穿梭于时空交错的魔幻世界。

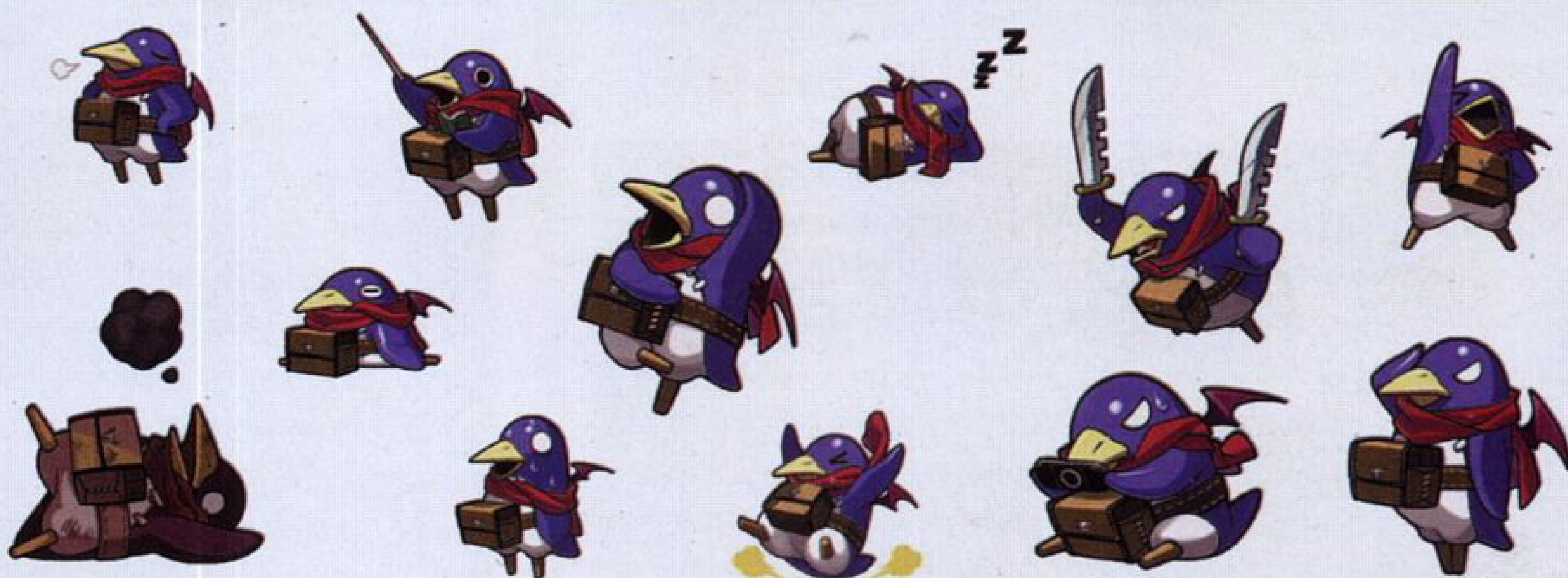




9 くしゃくしゃの梦

作曲：佐藤天平 作词：深水知惠 演唱：唐桥洋子

说起《魔界战记》中的标志性怪物普利尼，估计很多玩家第一时间想到的形容词就是"猥琐"，而这次由其担当主角的游戏虽然仍然是走"无厘头搞怪"的传统路线，不过和时而轻松欢快，时而热血沸腾的音乐比起来，片尾曲的"抒情委婉"绝对能够让玩家有种意外的惊喜感，并再次见识到佐藤天平这位"日本一御用作曲家"的非凡实力。其实和游戏中的实际情况一样，属于普利尼的故事同样有充满温情的感人一面，发现淹没于众多"猥琐桥段"中的这些内容一定也会让你对它有一种全新的认识。



10 Flyaway

作曲：BACK-ON 作词：TEEDA/KENJI03 演唱：BACK-ON

さあ两手拡げ あの云をこえて
虹のアーチくぐって 目指す场所へ
flyaway
(向かい风だって デカいカベだって
追い风まとって目指す场所へ)
君がそばにいるから

I held you hand cuz you said
"Take you to the shining place
from a maze"

君を信じて 掴んだその手暖かくて
见つめるその瞳にくもりはなくて
孤独を积み重ねた想いが枯れた大地
に落とした泪
一粒の が广がって 色とりどりの花
を笑かしてく

强がりのナイフを振り回して
伤つけて 伤つけて 暗暗で叫んでた

さあ两手拡げ あの云をこえて
虹のアーチくぐって 目指す场所へ
flyaway
(向かい风だって デカいカベだって
追い风まとって目指す场所へ)
仆がそばにいるから

展开双臂 越过那片云朵
穿过彩虹的圆拱
向着目的地的方向飞去
(就算逆着风 就算风再大 就算被风
缠绕 也要向着目的地的方向飞去)
因为有你在身边

我拉着你的手，你对我说
"将迷茫中的你带去一个闪闪发光的
地方"

相信你 握着你如此温暖的双手
注视着你的眼神没有一丝阴霾
积聚了孤独的情感就如同滚落到枯涸
大地上的眼泪
一滴水扩展开
色彩缤纷的花朵开始绽放

挥舞着逞强的刀
伤害着 伤害着 在黑暗中呐喊

展开双臂 越过那片云朵

(向かい风だって デカいカベだって
追い风まとって目指す场所へ)
君がそばにいるから

鸟达追い风に乘って 花达はあざやか
に笑いて
It's a beautiful world 今までと违
う
止まる事なく世界は回る
一人见つめてたんだボヤけた风景
My clock has begun to work
again
君がそっと手を伸ばして光照らす世
界の中へ

伪りのない明日见つけたくて
全力で羽ばたいて 辉く君の元へ

今光照らす あの空の果てへ
君の手を掴んで はなさない样に
flyaway
(向かい风だって デカいカベだって
追い风まとって目指す场所へ)
仆がそばにいるから

穿过彩虹的圆拱
向着目的地的方向飞去
(就算逆着风 就算风再大 就算被风
缠绕 也要向着目的地的方向飞去)
因为有你在身边

鸟儿们顺着风飞翔
花儿们在鲜艳地绽放
这是个美丽的世界 不同与以往
世界在转动 从不停止
注视着一个人发呆也是种景致
我的时钟已经开始再次转动
你静静地将手伸向那闪光的世界中

想要找寻没有虚伪的明天
想全力挥舞羽翼 朝着你那闪耀的方向

此刻闪光的世界尽头
握着你的手 永不松开 飞吧
(就算逆着风 就算风再大 就算被风
缠绕 也要向着目的地的方向飞去)
因为有我在身边

自从《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》将"《传说》系列"的主题曲赋予摇滚元素开始，之后的《薄暮传说》不但再次延续赢得一片叫好，就连这次PSP上系列另一个全新品牌的续作也请来了日本颇具实力的摇滚团体"BACK-ON"来进行演绎，将摇滚音乐中张扬的个性表达得淋漓尽致。"BACK-ON"成立于2002年，由TEEDA、KENJI03、SHU、GORI和ICCHAN五名充满个性的成员组成，到目前为止他们一共发行了6张单曲和5张专辑，并且其中的歌曲都是完全由他们自己创作完成，除了通常的现场演出外，他们也曾为多部日本动画演唱过主题曲，而这次为《世界传说 光明神话2》演唱主题曲则是他们首次涉足游戏音乐的作品。



11 RIZ-ZOAWD！

作曲：なるけみちこ 作词：なるけみちこ 演唱：麻生かほ里



《绿野仙踪》作为上世纪最成功的童话故事之一，这次在NDS上以游戏的姿态展现在众多玩家面前相信一定也吸引了不少喜欢怀旧经典的玩家。而为了突出游戏的梦幻风格，不但游戏的配乐请来著名的琦元仁担纲，和游戏同名的主题曲也由曾参与过《荒野兵器》系列"作曲工作的なるけみちこ进行创作，以轻快的旋律带领玩家进入魔法的王国，和开朗的桃乐丝、没有头脑的稻草人、胆小的狮子以及没有心的铁皮人一起开始属于他们的冒险。歌曲的演唱者麻生かほ里也是和なるけみちこ有过多次合作的声优兼歌手，其比较有代表性的作品除了"《荒野兵器》系列"的多首歌曲，为《王国之心》和《樱花大战V 再见吾爱》中的重要角色配音也让玩家对她印象深刻。

12 Friday

作曲・编曲：阿知波大辅 作词：青木香苗 演唱：柳麻美

窗も开けずに どこを见てるの
海をみわたそう すごい云

自慢の船で つれていってよ
はるか乐园の岛

勇气と爱と お金とアレと
あたしがいれば大丈夫

威风は堂々 退がりませんよ
怒涛の海を 悠然と
いざゆこう

仔猫みたいに ふくれてないで
夜空见上げよう すごい星

自慢の歌で 诱っておくれ
とおい星の彼方へ

力と技と 正义の天和
仆がいるから大丈夫

非难は轰々 气にしませんよ
茨の道を 决然と
いざゆこう

それでダメでも 嫌になっても

强がってみせよう 得意でしょ

理屈こねても おなかはすくよ
残さず食べよう もう一个

まだまだ战况 わかりませんよ
しぶとく延长 食い下がる

やるだけやったよ 任せた天よ
突き进みましょう like a
Rolling Stone
どこまでも

没有打开窗户 就看到了某个地方
那片云儿就像是要穿越海洋似的

在引以自豪的船上 一定要带上哦
向着那遥远的乐园之岛

勇气和爱 金钱和"那个"
只要有我在就没问题

威风凛凛 绝不退却
在惊涛骇浪的大海中
悠然地前进

不要像小猫咪一样生气

看看夜空中那些漂亮的星星吧

用引以自豪的歌声 发出邀请吧
向着遥远的星星那边

力量与技巧 正义与天和
因为有我在所以没问题

不用去责备 不用去在意
在布满荆棘的道路上
毅然地前进

如果这样还不行
这样还是被讨厌
那就逞强试试看
你不是很擅长吗

虽然是强词夺理
但肚子也会饿的哦
一点不剩地吃掉吧 再来一个

战况还远远不明朗
困难时期延长 食物不多了

尽力而为吧 一切由天定
突进吧 就像翻滚的石头一样
不管到哪里

"《工作室》系列"在很多玩家眼中看来虽然非常"单纯"，但是由看似平凡的"调合系统"所衍生出来的游戏乐趣确是很多同类型游戏所无法比拟的。即将于NDS上推出的新作仍然保持了OST先行发售的"优良传统"，而这次的主题曲演唱工作则仍然由之前在"《玛娜传奇》系列"中表现不俗的柳麻美负责，甚至如果按照目前的趋势进行下去，其很有可能会成为继霜月遥之后，和系列作品最具渊源的另一大同人歌姬了(笑)。



13 光

作曲：渡边拓也 **作词：**渡边拓也 **演唱：**手岛葵

ねぇ　変わらないものはもう　この世界に无いかな?
ねぇ　传えたいことはもう　この心に无いかな?

夜の渊　朝が待つ　缲り返す　日々...

ねぇ　あの约束さえもう　忘れてゆくのならば
ねぇ　この歌声だけ　あぁ　君に届くようにと

終わりから始まりへ　溢れ出す　泪から始まる　今日は

远くへ　远くへ
过ぎた时の影法师　光求め　あぁ
远くへ　远くへ
消えないように阳炎　掴みたい　ねぇ

交差する　交差する　光と影
その先に　何がある

我说 不曾变化的东西
在这个世界上已经没有了吗
我说 想要传达的东西
在我的心中已经没有了吗

黑夜的深渊 等待着早晨
不断重复的每一天……

我说 要是连那个约定也将渐渐忘去的话
我说 我只希望能将这歌声传达给你

从结束到开始 今天从溢出的眼泪开始

向着远方 向着远方
擦肩而过的影子 追寻着光明 啊
向着远方 向着远方
就像是被不会消失的热浪包围着一样 对吧

交叉着 交叉着 光与影
在那个前方 一定存在着什么

年后大家讨论得最多的 Wii 游戏估计就非《再见 月之废墟》莫属了，虽然晦涩的世界观、缓慢的游戏节奏成为了本作让玩家诟病的主要方面，不过这并不影响游戏对气氛的营造，尤其是当伴随片头动画出现的主题曲响起时，那种直达人内心深处的无助以及从歌词中流露出的那份对勇气的渴望都让人难以忘怀。



歌手手岛葵 1987 年出身于日本福冈，2006 年为电影《地海传奇》(ゲド战记)演唱主题曲后成为大家所关注的焦点，到目前为止共发行过 4 张单曲和专辑，而和其他日本歌手不同的是，土生土长的她在英文歌曲的演唱方面也得心应手，为她今后在其他领域的发展提供了非常优越的条件。

14 《DJMAX 黑色立方》音乐介绍



将最时尚的音乐元素与游戏相结合铸就了"《DJMAX》系列"在同类型游戏中不可能动摇的地位，虽然本作只能算是对前段时间推出的《酷懒之味》进行了一次补完，不过官方所推出的 OST 还是非常厚道，不但收录普通模式下的全部歌曲，一些通过联动才会出现的曲目和特意为核心玩家准备的"隐藏音轨"都是秒杀忠实粉丝的利器。

15 创生 母なる海

作曲：坂本英城 **作词：**山口晋平 **演唱：**尾岛梨绘

Lao'Ea ilo waina O'liii loia
かつてはすべてが暗につつまれ
Ou laiya ro lei leiye
生と死の区别さえつかないころ
O'la wirui rau eia haw ena roller
大地が热くなり そのに思念が芽生えた
A'heou leya lu La'aye ha oli-re
それが すべての始まりであり 终わりでもあった

O'hola oro laiah a'lli ro-ola
太阳の暗 月の光
Mewo hawoa mu li leiye
暗により珊瑚がうまれ
Lia waollye mao e au lou loa lea
光により子供たちがうまれ
Ta'alo ea rii-u rola mea laylie
丰饶の海と坤元がうまれた
Oli lu luo
情爱の中で

K'muwo remu wall wale
わたし そして あなた
La'anei wall wala'lllo lawale laru-u kumue
太阳や泉 すべてのものに その名があるように
Le ei llae n'weo n'mui
真の名 すべては
Waiola ii kaona mi kalona mi arola e o
星のまたたきが语ろ ささやかで伟大な言叶

Lai ki ray lle la lo la, Kum ra ll ro lo la
真の名は この世の中と大切な者のために
Ru ma li i kumu ka onu a
やさしく掌の中に
Mai wo mi li mai rou la, ku muu i wa ao na
じっととう 明けない夜は无いのだから
Ya a row la waoa O'ri ou luwo
风が群青の海にそよぐ そのときまで

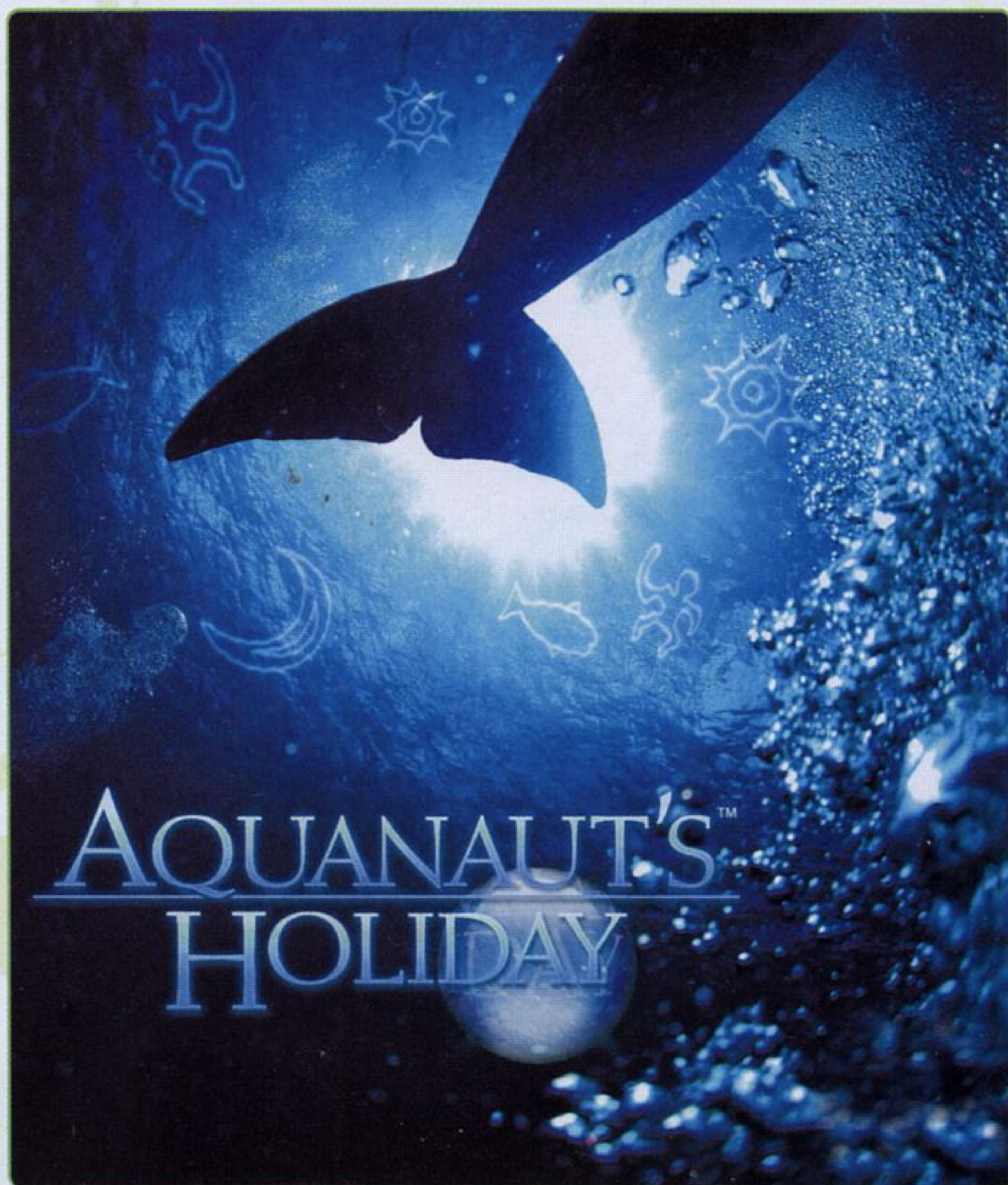
一切曾经被黑暗所包围
连生与死都没有任何区别
大地变得灼热 于是思念开始萌芽
那就是一切的开始 也是一切的终结

太阳的黑暗 月亮的光芒
珊瑚在黑暗中诞生
孩童在光芒中诞生
丰饶之海与乾坤也随之诞生
在感情与关爱中

我 然后是你
太阳和泉水 所有的一切都像已经有了那个名字
一切真实的名字
繁星在眨眼间轻声诉说着那些伟大的话语

真实的名字 为了这个世界和那些重要的东西
温柔的手掌中
没有静止的、不会拂晓的夜晚
风让群青之海在沙沙作响 一直到那个时候

对于一款注重探索与气氛营造的游戏来说，这首以自创语言所吟唱的歌曲很好地表现出了大海的宽广与包容，以及玩家在游戏中享受自由的愉悦，而且随着歌曲逐渐进入高潮，如流水一般的音符也仿佛化作无数的鱼群围绕着玩家翩翩起舞，让人久久沉醉其中而无法自拔。如果有机会的话，玩家还可以找来游戏中的其他配乐仔细聆听，在即将到来的炎热夏天中享受美妙音符所带来的清凉感觉。



GAMER ORIGINAL STORIES

游戏·人

第2季

小说版

2009.3 ¥14

由国内从业者、撰稿人、玩家、网友共同创作的原创游人故事

在广受好评的第一季上市一年之后，第二季即将登场

崭露头角的新人新作

新玩家们的精神生活

与以往不同的新感觉

橘花散里 | **茕茕白兔**

赵莹莹在这个世界上最爱和最嫉妒的，是自己表姐。

因为她和自己不一样，聪明又美丽，似乎什么都会，什么都懂。

跳重脚底重脚 | **作弊前夜**

朱雀无奈地咽了口唾沫，抬头瞪了一眼苟延残喘的电扇，喝干了仅有的半杯水。

灵光 | **胶带纸**

我不自然地想要下去，目光有点求救意味地投向领我进教室现在却站在教室外面打电话的班主任。

水波 | **杀意**

至于长着牛角的死者这种东西，在犯罪史上闻所未闻。倒是在世界各地的神话里，牛头怪物遍地开花。

NESS | **三宅一声**

微冷的风吹过每个人的身体，也吹散了很多人与人之间的对话。

有些被人铭记，有些则被遗忘。

雨滴 | **306室观察日记**

她慢慢地站起身，然后对着镜子整理了一下乱糟糟的头发，心里依旧希望门铃这时候停止下来。

神月アキラ | **爱上离婚的男人**

连他自己也觉得有些疯狂，当他给远在北京的秦林打电话问能不能跟他合租的时候，把秦林吓了一跳。

栾东 | **爱与家庭**

看着这把吉他，奈璃子已经感觉到自己是整个艾泽拉斯最幸福的女孩了。

……

3月中旬·敬请期待

游戏·人光盘定价：14.00元

ISBN 7-88578-173-6



本手册随光盘附赠不能单独销售

